POWER UNLIMITED

EINDEJAARSSPECIAL
TOPGAMES & BLUNDERS

MARIO KART 7
IJZERSTERK

UFC UNDISPUTED
BLOED & TRANEN

FINAL FANTASY XIII-2
JANKEN VAN GELUK

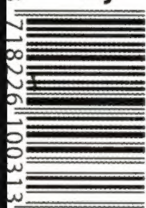


TOM CLANCY'S

RAINBOW 6 PATRIOTS

PLUS: DE 3 J'S MULTIPLAYEREN MET MW3 EN BATTLEFIELD 3 • ALLES KLOPT IN ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3 • NIEUWE RUBRIEK: CO-PU-LATIE • GOLDENEYE 007: RELOADED MAAKT HET BOND • HALO IS JARIG, THE CHIEF IS BACK • KIRBY'S ADVENTURE Wii SPEEL JE SAMEN • L.A. NOIRE NOG COMPLETER OP PC • SPEC OPS: THE LINE: TÉ GRUWELIJK? • 2012 BEGINT GOED MET RESIDENT EVIL: REVELATIONS • ANNO 2070: NAJAARSTOPPERTJE • KIRBY AAN HET SPIT • GEEN GOUD VOOR MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES • FOOTBALL MANAGER 2012 • EN MEER...

WWW.PU.NL
JAN.2012
BP € 3,95
8 718226 100313 01201
HUB UITGEVERS



www.alternate.nl

Prijzen zijn inclusief 19% BTW. Druk- en zetfouten voorbehouden. Acties geldig t/m 31.12.2010 of op=op.

Logitech Gaming Keyboard G105 Call of Duty MW3 editie

Het officiële toetsenbord voor Call of Duty®: Modern Warfare® 3, met duurzame groene led-verlichting voor nachtzicht en volledig programmeerbare G-toetsen.

- Duurzame, groene led-verlichting voor nachtzicht
- 6 programmeerbare G-toetsen
- Gebruik tot vijf toetsen tegelijk om meerdere, en complexere, acties uit te voeren.
- Directe toegang tot media
- USB 2.0

Logitech

69,90

NTZLZ8Q1

Intel SSD 320-series

Start je pc en je games voortaan razendsnel op met een Intel SSD!

- Opslagcapaciteit: 120 GB • SATA 3 GB/s
- Lezen: tot max. 370 MB/s • Schrijven: tot max. 130 MB/s
- 2,5 inch (incl. 3,5 inch inbouwframe)
- SSDSA2CW120G3K5
- Gratis voucher voor volledige Battlefield 3 game download (Op=Op)

intel

BATTLEFIELD 3

152,90

1MHMWE00

ASUS Eee Pad Slider 32G

Treed nu binnen in een geheel nieuwe wereld van mobiliteit en entertainment! De Asus EEE Pad slider is ideaal om overal mee naar toe te nemen.

- 10.1" LED Backlight WXGA display
- IPS paneel met supergrote kijkhoek
- 10 finger multi-touch ondersteuning
- NVIDIA® Tegra™ 2 1.0GHz dual-core
- Flashmemory: 32 GB • Wireless LAN (300N)
- MicroSD Card Reader
- E-Compass, GPS • Android™ 3.1 Honeycomb
- Inclusief QWERTY toetsenbord (via USB-port)

ASUS®

479,-

PJ0AZN13

MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II/OC

Grafische kaart

- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti chipset (880 MHz)
- 1 GB DDR5 geheugen (4200 MHz) • HDMi, 2x DVI-I (HDCP)
- Military Class II componenten • Twin Frozr II Thermal Design
- Incl. voucher voor volledige 'Batman Arkham City' game download (Op=Op)

msi™

N560GTX-Ti

199,90

JCXNFM00



Gratis Kuifje 3D game*
bij aankoop van een
Samsung 3D monitor.**

SAMSUNG

Samsung SyncMaster S27A950D

27 inch breedbeeld 3D-LED monitor

- Grootte: 27 inch (69 cm) 16:9 • 3D HyperReal Engine
- Resolutie: 1.920x1.080 pixels (Full HD) • Reactietijd: 2 ms
- Dyn. contrast: 5.000.000:1 • DisplayPort, DVI-D (HDCP), HDMI
- Helderheid: 250 cd/m² • Real 120 HZ-snelheid
- Incl. 3D bril • Gratis Kuifje 'Het geheim van de Eenhoorn' 3D game

599,-

V6LU1L

Samsung S23A750D

23 inch breedbeeld 3D-LED monitor

- Grootte: 23 inch (59 cm) 16:9 • 3D HyperReal Engine
- Resolutie: 1.920x1.080 pixels (Full HD) • Reactietijd: 2 ms
- Dyn. contrast: 5.000.000:1 • Helderheid: 250 cd/m²
- DisplayPort, HDMI • Reactietijd: 2 ms Real 120 HZ-snelheid
- Incl. 3D bril • Gratis Kuifje 'Het geheim van de Eenhoorn' 3D game



389,-

V5LU5Z

Contact

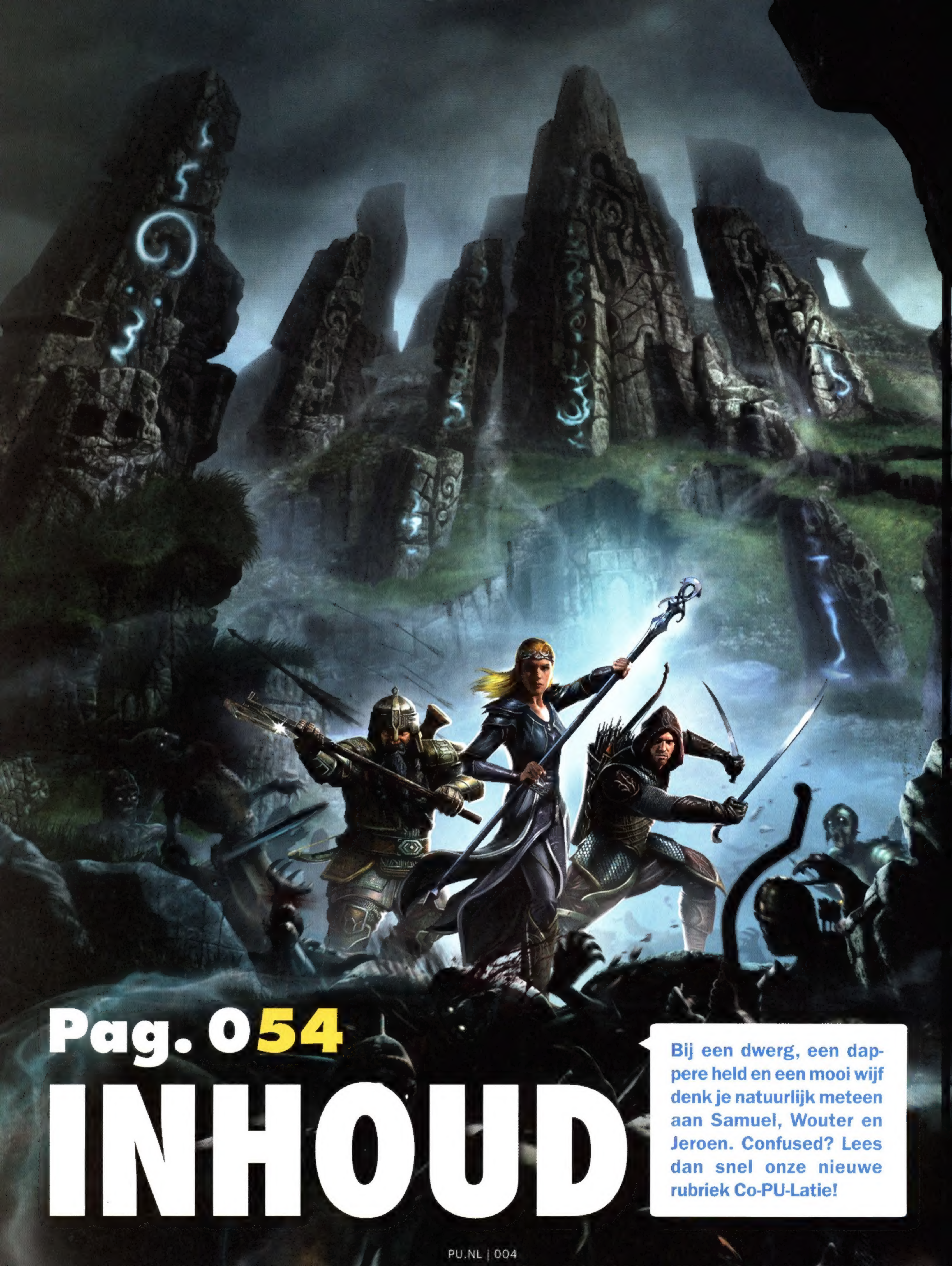
ALTERNATE
Handelsweg 110
2988 DC Ridderkerk

Tel.: 0180 - 440844
Fax: 0180 - 440899
Mail: sales@alternate.nl

Openingstijden showroom:

ma: 11-18 uur
di-do: 9-18 uur
vr: 9-20 uur
za: 9-17 uur





Pag. 054

INHOUD

Bij een dwerg, een dappere held en een mooi wijf denk je natuurlijk meteen aan Samuel, Wouter en Jeroen. Confused? Lees dan snel onze nieuwe rubriek Co-PU-Latie!



Pag. 052



Pag. 034



Pag. 067



Pag. 059



Pag. 036

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

HOI PRINT 2012

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Daniël Hendrikse*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik
• m.vd.willik@hub.nl • tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier
• b.bottelier@hub.nl • tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER *Aryaty Krancher*
• tel.023-5430041/3030565
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**.
Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**,
schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

FRANSIE IS EEN GAMER EN EET PIZZA!

Op de releaseparty van Modern Warfare 3 werd een blik BN'ers opengetrokken. Geld kregen ze er niet voor, maar een goodiebag konden ze wel claimen zodra het middernacht was. Dat deden ze ook massaal en weg waren ze. Met een Xbox 360, een dikke headset en de game natuurlijk! Een paar van die BN'ers hadden als laatste game Tetris gespeeld en vonden Madorn Wafa 3 ook wel 'gaaf'. Tenenkrommend, maar omdat ze al hun Twittervolgers van het event op de hoogte stelden, had iedereen er wat aan... Er waren ook een paar van die jongens die wél wisten waar ze het over hadden. Frans Bauer bijvoorbeeld schiet iedereen voor z'n flikker in Call of Duty. Er werd verrast op gereageerd! Die gekke Frans toch! Maar eigenlijk is dat toch niet zo raar? Ik gok erop dat Fransie ook pizza eet en het lekker vindt om z'n vrouw Maris af te palen. Iedereen gamet, net als dat iedereen z'n eigen reet af moet vegen na het kakken.

- Maarten -



IEMAND MOET HET DOEN

Jurjen houdt absoluut van feestjes, maar omdat die feestjes meestal in de Randstad worden gehouden, vindt de Assenaar het vaak te veel gedoe om urenlang te reizen en dan alweer snel te moeten afhaken om de laatste trein terug nog te halen. In eerste instantie was hij dan ook van plan om de Uncharted 3-party aan zich voorbij te laten gaan, maar toen we hem vertelden dat ook Ancilla Tilia aanwezig zou zijn, sprak hij de legendarische woorden: 'fuck die terugreis, iemand moet het doen'.





Ergerde zich aan...

De zoveelste boete voor te hard rijden die in de bus plofte. 54 kilometer gereden waar je 50 mocht. Hij bleek van m'n vrouw. Ik dacht ook al; ik rij nooit 54...



Ging deze maand...

Een weekje op vakantie. Naar een vakantiehuisje op amper tien kilometer van Assen om precies te zijn. Dus ietsje minder ver dan mijn meeste trips.



Schrok van...

Mijn 'Nog Uit Te Spelen'-stapel. Zoveel games, zo weinig tijd! Misschien moet ik zelfs dates gaan weigeren om tijd te vinden voor m'n games!

Ondertussen...

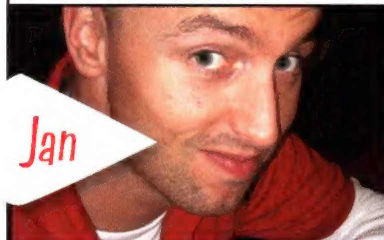
Praatte deze maand tegen...

SIRI op mijn iPhone 4S. Ik stuurde SMS'jes, mailtjes en kwam er achter waarom de kip overstak: om aan de overkant te komen, aldus SIRI.



Ergerde zich aan...

De mist die me dikke vertraging bezorgde op Heathrow. Keek tevens jaloers naar Jeroens nieuwe iPhone. Hoe regelt die gast dat toch? Hij lijkt wel op iemand...



Keek deze maand...

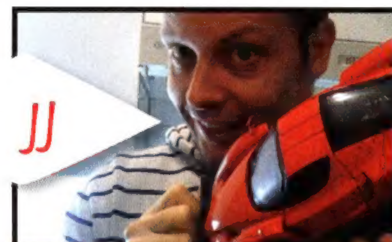
The Walking Dead seizoen twee. Wat een teleurstelling! Er gebeurt niets meer in die serie. Het is gewoon een simpele soap geworden... Jammer.





Is lichtelijk verslaafd aan...

The Old Republic bèta. Dat had ik al gehoopt, terwijl ik tegelijk ook bang ben voor zo'n tijdwegslurpende MMO. Alsof ik al niet tijd te weinig heb... LF Time!



Ergerde zich aan...

De Ajax soap. Wat een hoop ego-gelul zeg, triest. Of wacht eens even; ik ben voor PSV... Helemaal goed, ga zo door Cruyffie!



Ontdekte dat...

Mijn conditie geen reet voorstelt. Toen ik voor het eerst sinds 10 jaar weer eens een potje ging voetballen, kon ik twee dagen niet lopen van de spierpijn, auw!

Wordt vervolgd...

HELD OP... UUH... ZONDER SOKKEN

Elders in dit nummer lees je alles over de belevenissen van Wouter in Las Vegas waar hij was voor de nieuwe UFC-game. Hoogtepunt was echter zijn 'gevecht' met pro UFC-fighter Chael Sonnen.
In Smorgasbord kun je nog beter zien wat deze man onder een armklem verstaat, maar hier zie je dus dat het mogelijk is om iemand met een schouderworp letterlijk uit z'n sokken te gooien. Het schijnt dat de Mythbusters ooit hebben bewezen dat het niet mogelijk zou zijn, maar die kenden Wouter natuurlijk nog niet...





DAT ZIT NIET SNOR

Net voor 5 december vond de Sint gelukkig nog tijd om ook de PU-redactie te bezoeken. Vooral Ward (die gelooft nog) en Samuel (heel stout geweest) waren op van de zenuwen. Gelukkig had de Sint zijn zak niet bij zich, maar wel wat leuke cadeautjes. Jammer was alleen dat Maarten geen scheerapparaatje kreeg, want die jaren '80 snor is echt zooo... jaren '80. Misschien wil onze nieuwe hoofdredacteur er iets van gezag mee uitstralen, maar als je zo'n hoofd hebt, is dat bij voorbaat een kansloze missie.





GOODIE VAN DE MAAND

Onze PU-TV studio ziet er elke maand weer een stukje toffer uit, en dat is vooral te danken aan de toffe goodies die hier regelmatig binnenkomen. Soms zijn ze enorm, zoals de ontzagwekkende statues van een dude uit Skyrim en een Space Marine uit Warhammer, maar soms zit de schoonheid 'm in kleine dingen.
Iedereen op de redactie die fan is van Sonic (uuh... Maarten dus) was helemaal weg van dit super exclusieve beeldje dat we kregen ter gelegenheid van Sonic's 20-jarig jubileum.
Hij staat nog steeds in onze trofeeënkast, maar mocht ie daaruit ooit verdwijnen, dan weten wij nu al wie de schuldige is.



Uit den Ouden Doosch

Cursus: 1997/1998

Naam: **Maarten Blonk** Klas: **A2C**

	Rapport		
Datum:	23-01	30-06	
Bijbelkennis	8	8	
Nederlands	7	7	
Frans	7	7	
Duits	8	8	
Engels	7	8	
Geschiedenis	6	8	
Aardrijkskunde	6	8	
Wiskunde	7	8	
Natuurkunde	7	8	
Verzorging	8	8	
Muziek	8	8	
Tekenen	8	8	
Handvaardigheid	8	8	
Techniek	8	8	
Lichamelijke opvoeding		8	

2011 was natuurlijk het jaar dat de PU een nieuwe hoofdredacteur kreeg. En hoewel we Maarten nog even hard in de maling nemen als vroeger, kunnen we niet ontkennen dat die gast het best aardig doet.
Maar kijk eens even naar dit schoolrapport van Maarten, dat ik op slinkse wijze in bezit kreeg. Wat een prachtige cijfers scoorde meneer daar op het Atheneum. En dan uiteindelijk bij de PU terechtkomen. Waar is het misgegaan?
- ED -

★ PU-TV: *BLOOPER BONANZA 6*



Ja, ja, op onze site kun je weer de ballen uit je broek lachen met alweer de zesde Blooper Bonanza. En eerlijk gezegd, als we hadden gewild, hadden we er al zo'n stuk of dertig kunnen maken, want de meeste leden van de PU-TV-crew lijken niet in staat om twee zinnen zonder stotteren, stamelen, versprekingen of domme fouten uit te spreken.
Er is eigenlijk maar één iemand die nooit te zien is in die blundercompilatie, omdat zijn rubriek er altijd in één take foutloos op staat. Driemaal raden wie dat is...



YO! POST!

Wis een dwaas!
Jeroen ook.

brief van de maand

BF3 VS MW3

Hey PU,
Ik heb geen tijd om te slijmen want ik ben heel geïrriteerd. Ik vind namelijk de mensen, die zichzelf professionele gamers noemen terwijl ze dat helemaal niet zijn, echt... kut. Die 'gamers' oordelen ALTIJD over een spel terwijl ze het nog nooit hebben gespeeld of amper een trailer ervan hebben gezien.
Ze lopen dan meestal mee met degene die er ook zo over denkt.
Een voorbeeld: 'Alle gasten uit mijn klas die gamen zijn Call of Duty fanboys, ze vinden mij zielig en dom, omdat ik Battlefield 3 heb gekocht, en geen Cod MW3 koop'. Zulke gastjes haat ik dus. Eigenlijk de helft van de Nederlandse gamers vinden Battlefield 3 een kut spel, omdat Battlefield 2 en 1 niet zo aansloegen in Nederland.
Maar het gaat niet alleen over CoD-fanboys die BF haten, ze haten eigenlijk gewoon alles, behalve de Call of Duty series. Ook iemand van mijn school wordt heel erg gepest omdat hij Minecraft speelt, ik bedoel, je mag toch zelf weten wat je speelt?
Sommige vinden mij ook dom omdat ik geld verspil aan een abonnement van de Power Unlimited.
Mijn conclusie: Gamers moeten stoppen met vooroordelen over spellen, tenzij ze het zelf hebben gespeeld.
Teun Rutten | Internet

Vooroordelen zijn nooit oké, maakt niet uit wat het onderwerp is, maar iedereen mag z'n eigen mening hebben, waar het ook over gaat. Alleen moeten alle mensen die vinden dat jij je geld verspilt omdat je een PU-abonnement hebt, natuurlijk dood. Dat dan weer wel.



VS



OUDE LIEFDE... WTF!

Een donkere – veel te koude – oktoberochtend. Had ik toch maar die winterjas aangedaan, dacht ik bij mezelf.
Zuchtend en verkleumd stond ik bij mijn bushalte, verrek, begon het nu ook al te regenen? Nog een dik kwartier voor de bus zou aankomen die me naar mijn stage zou brengen. Rondspeurend op een verlaten busperron viel mijn oog op een klein, verlicht krantenkioskje. Meer door de koude als door de drang om iets te kopen besloot ik om het winkeltje binnen te gaan. Een oud vrouwtje keek me onderzoekend aan toen ik de deur opendeed. Ik ont-

JJ WORDT NIET BEGREPEN

Beste JJ,
Ik begrijp je niet.
Als ik mijn mooie nieuwe PU binnenkrijg en deze ook uitleen aan tien vrienden elke maand lang ben je dan ook boos op mij? Als ik een nieuwe game koop, uitspeel en daarna doorverkoop, wat is daar erg aan? Ik ben toch de eigenaar van die game! Ik mag er mee doen wat ik zelf wil. Dit geldt voor games, cd's, films, boeken, kranten, de PU, enz enz.
Dus jouw stelling klopt niet. Ja, ze verdienen er niet aan..... Misschien ook wel want doordat ik mijn game weer verkoop, kan ik sneller een nieuwe game kopen. Als een game echt goed is, verkoopt hij wel. Rage, BTF3, MW3,

JEROEN IS MAD(DEN)

Beste mensen van de PU,
Eerst even het gewoonlijke geslijm. De PU is geweldig en de recensies zijn ook altijd top en leuk om te lezen! Maar toen ik laatst de recensie van Madden NFL 12 las, was ik toch wel een beetje geschokt.
Met alle respect, maar ik ben het toch echt niet eens met de recensie. Een 69 maar? Je ziet toch wel echt duidelijke verbeteringen in Madden NFL 12 als je kijkt naar Madden NFL 11. Kijk bijvoorbeeld naar de nieuwe Superstar Mode. Okay, het is niet de beste. Maar hij is wel een stuk beter dan vorig jaar. Zo heb je nu skillpoints en coördinator audio. Je krijgt nu als je naar een training gaat punten die je dan kunt verdelen om je skills nog beter te maken en zo ook een hogere rating te krijgen.
Maar de beste verbeteringen zitten in Franchise. Zo heb je Free-Agent bidding die leuk is en ook goed in elkaar zit. En ook de nieuwe scouting features. En ook de NFL Draft werkt goed. Het



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YOIPOST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



week haar blik (je weet maar nooit bij oude vrouwtjes) en keek wat rond in de krantenrekken. Plots viel mijn blik op een mooie, virtuele dame die in het vak met de gamesbladen lag. Toen ik wat beter keek viel mijn oog op een wel erg bekende achtergrond. Met een vleugje weemoed las ik de letters zacht op; 'Power Unlimited'. Spontaan dacht ik terug aan het moment toen ik de PU voor het eerst kocht, het moet een jaar of 10 geleden zijn. Ik werd aangetrokken door de mooie vrouw......
Alex Laros | Internet

'Wat the %$#@%^! is dit! Hier onderbreken we deze brief. Leuk geprobeerd Alex, maar onze Ed is gelukkig nóg niet dement! Deze brief heb je een paar jaar geleden al eens gestuurd, wist onze eindbaas zich te herinneren. Bied je excuus aan, en wel onmiddellijk! Op z'n minst een slagroomtaart voor de redactie en een fruitsalade voor Ed!



Assassin's Creed staan allemaal op mijn verlanglijstje (Rage net aangeschaft met de PU actie voor abonnees, toffe actie!). Deze zal ik allemaal nieuw willen aanschaffen. Games in de categorie daaronder bv de 80-90 cijfers koop ik zelf ook graag tweedehands.
Deel je deze mening of kan je mij toch nog op een andere manier overtuigen :-)
Groet,
Kevin Eichelberg

Met tweedehands is niks mis hoor, Kevin. Jan heeft zelfs wel eens geprobeerd om via Marktplaats z'n wc-papier tweedehands te verkopen.

Ga je dood in een lift, druk op 'omhoog'.

commentaar is wel weer irritant en valt heel erg snel in herhaling, dus dat hebben ze niet verbeterd. En het gaat allemaal een stuk sneller. En zoals Jeroen al zei, zijn de tackle-animaties getweaked, wat ze in mijn mening een stuk realistischer maakt.
Overall vind ik niet dat Madden NFL 12 maar een 69 verdient. Hij is namelijk een stuk beter dan zijn voorganger. Dus Jeroen, hopelijk ben je, na het lezen van deze reactie, het er ook mee eens dat Madden NFL 12 wel wat hoger verdient.
Met vriendelijke groet,
Bob Gielen | Internet

Jeroen vond de stap van deel '10 naar deel '11 lang niet zo spectaculair als die van deel '09 naar '10. En de rest van de redactie begrijpt er sowieso geen reet van... dus we geven Jeroen gelijk!

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Yo!Post,
Eerder dit jaar stond er in de PU een preview van de DS versie van Ni no Kuni. De PS3 versie is nu bevestigd voor Europa, maar oh wat zou ik graag ook de DS versie spelen, vooral vanwege het boek wat erbij zit. Gaan we de DS versie ook nog in Europa terugzien?
Laters,
Thijs | Internet

Ni No Komnie.

Beste PU redactieleden,
Het gebruikelijke geslijm laat ik maar achterwege. Anders wordt het wel erg nat en plakkerig bij jullie.
Ik heb twee vragen:
1. Zien jullie nog een kans dat Beyond Good and Evil 2 nog voor 2015 uitkomt? Want hij blijft al vanaf 2006 in de ontwikkelingsfase.
2. En zal Ubisoft net zoals bij de remake van deel 1 alleen kiezen voor de Xbox en PlayStation?

Karl Kragt | Internet

① We hopen hier dat Ed het nog zal meemaken voor hij incontinent wordt.
② Als die dan nog bestaan...

Hee mensen van PU,
Onder genot van een leuk muziekje schoten mij wat vragen te binnen.
1. Denken jullie dat er ook een iOS versie voor GTA Vice City en San Andreas komt?
2. Enig nieuws over een L.A. Noire sequel of prequel?
3. Wie van jullie werkt het langst bij PU?

Bedankt gasten en gamese deze komende maanden met geweldige games.Ga zo door!
Sean van Zon | Internet

① Die geruchten worden steeds hardnekkiger.
② Misschien een bequel?
③ Ed natuurlijk. Die werkte al bij de PU voordat de PU bestond.

Beste HELDEN der gamerecensenten,
En dat vind ik wel weer genoeg geslijm.
Ik heb hier wat vraagjes.
1. Komt er nog een derde deel van de Star Wars - The Force Unleashed reeks?
2. Komt er een opvolger van Red Dead Redemption?
3. Komt er ooit nog een vervolg op EA's Skate 3?

Wellicht iets voor Jan met z'n glazen bol?
Robbert Boeijink

We hebben het Jan gevraagd maar hij geeft geen gratis consults. Als je de antwoorden wilt hebben, kun je voor de tarieven terecht bij z'n manager.

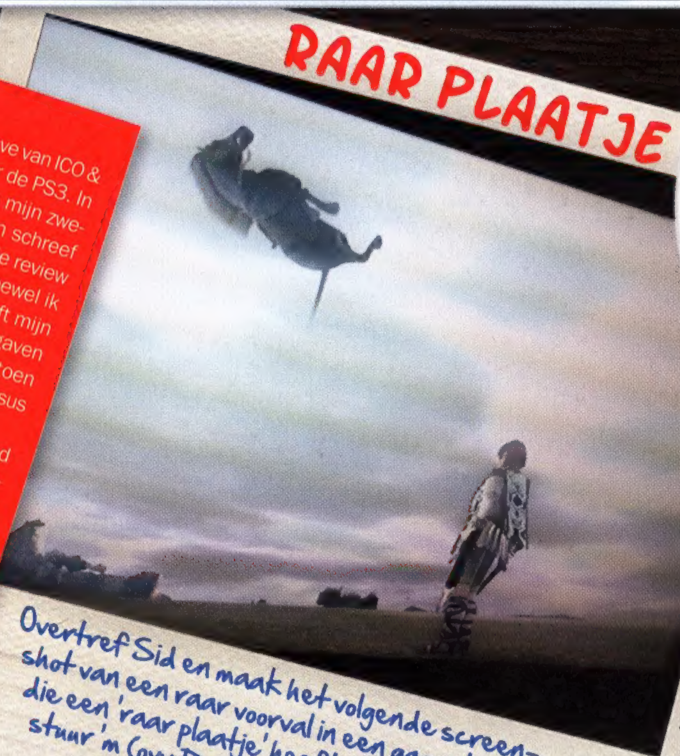
mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

Geachte redactie,
Onlangs kocht ik de heruitgave van ICO & Shadow of the Colossus voor de PS3. In de bijlage ziet u een foto van mijn zwevende paard (LOL WTF). Jurjen schreef enige jaren terug een magistrale review van Shadow of the Colussus. Hoewel ik al meer dan tien jaar lid ben heeft mijn onkundige moeder een aantal uitgaven weggegooid - daar kwam ik achter toen ik de review van Shadow of the Colussus wilde teruglezen. Balen!
Nu is mijn vraag: in welk nummer stond Jurjens review van Shadow of the Colussus en kan ik deze nabestellen?
Vriendelijke groeten en bij voorbaat dank.
Sid Lukkassen | Internet

Wij zeggen altijd maar: beter tien paarden in de lucht dan één spuitpoepend in je slaapkamer. Overigens heeft Steven die game destijds gereviewed, niet Jurjen, en dat is helaas te lang geleden om het nummer nog na te kunnen sturen.



RAAR PLAATJE



Overtref Sid en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een 'raar plaatje' heeft weten te schieten, stuur 'm (ovv Raar plaatje) op naar:

redactie@powerunlimited.nl

KULUM



twitter.com@janmeijroos

Op reis naar:
Londen, nog een keer
naar Londen en naar Parijs.
Speelt:
Skyrim, Battlefield 3,
Rayman Origins en &*%#@! Wordfeud



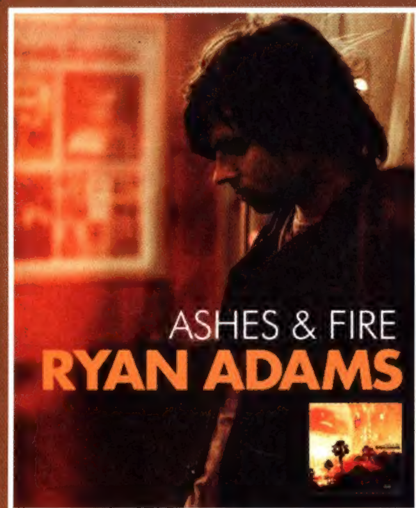




Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag Jan z'n eitje leggen.

MIJN EERSTE LIEFDE

Games bepalen voor een groot deel mijn leven, maar mijn eerste liefde was (en is) muziek. Ik ben ooit begonnen als stagiair bij Muziekblad OOR, en die stage heeft mijn passie voor muziek stevig aangewakkerd.
Inmiddels ben ik binnen de PU-gelederen nog een van de weinigen die daadwerkelijk fysieke cd's koopt. Waarom zou je ook, met zaken als iTunes, Spotify, Last FM en nog veel meer muziekdiensten? Bovendien, met twee muisklikken trek je 100 Gigabyte aan MP3-tjes binnen, al dan niet illegaal. Het is zo gemakkelijk.



Toch hou ik van het fysieke product, het tastbare, de cd-inlay, het feit dat je op de bank rustig de teksten kunt doorlezen en na beluistering het schijfje netjes naast de andere van de desbetreffende artiest kan zetten. Ik weet het; ik ben in deze hopeloos ouderwets, maar ik zal het blijven doen.

Hoewel, ik begin ook een haat-liefdeverhouding te krijgen met mijn muziekcollectie. Overal in huis staan bij ons cd's. Vooral in mijn kantoor stapelen de doosjes zich tegen de muren op. Anders gezegd; het loopt een beetje uit de hand.
Tot slot nog een muzikale tip voor liefhebbers van singer-songwriters: luister eens naar de nieuwe cd van Ryan Adams 'Ashes & Fire' (NB. Niet Bryan Adams baklappen!). Die plaat is hartverscheurend mooi en moet je luisteren!

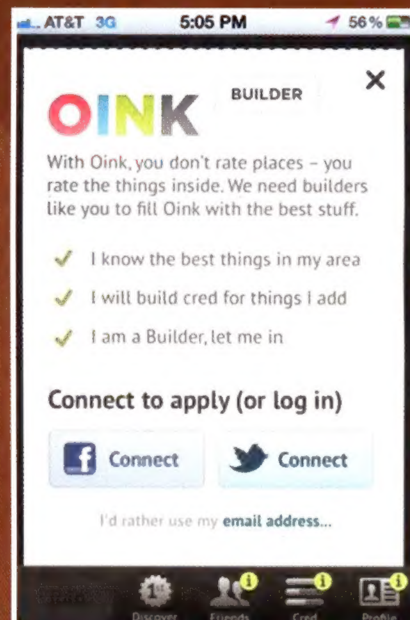


BAKKIE KOFFIE?

Mensen, wat hou ik van koffie. En dan bedoel ik echte koffie, het liefst versgemalen en gezet middels een kwalitatief hoogstaand Espresso-apparaat. Op de redactie hebben we een Nespresso-apparaat met allemaal gekleurde cupjes en eerlijk is eerlijk, dat is best te doen. Het is in ieder geval honderd keer lekkerder dan die smerige Senseo van die malloten uit Eindhoven, ongelofelijk wat is dat een rattenzeik. De bruine drap oogt smerig, smaakt chemisch en heeft werkelijk niets met een goede kop koffie te maken. Ook op mijn kantoor heb ik alweer een tijdje een Nespresso-apparaat maar beneden in onze woonkeuken staat een glimmend Espresso-apparaat, een Isomac die me ooit 400 euro heeft gekost. Nu heb ik mijn zinnen gezet op een Vibiemme Domobar Super RVS. Waarom? Omdat als je daar koffie mee zet, je het idee hebt dat je in Rome bent en in het beste koffiehuis een bakje zwart goud aan het drinken bent. Enige nadeel; het apparaat kost bijna 1800 euro! Maar goed, ik krijg nog een cadeautje van de redactie omdat ik dit jaar 15 jaar bij Power Unlimited zit, toch?

OINK

Gagdets en aanverwante zaken, ook al zoiets waar ik verzot op ben. En dan met name de mogelijkheden die de moderne techniek ons biedt.
Een van de nieuwste aankomende hits voor mobile apps is OINK; bedacht door internet-entrepreneur Kevin Rose (Pownce, Revision3, Digg). OINK kun je zien als opvolger van Foursquare. Grote verschil is dat je niet zozeer plaatsen ratings geeft als wel dingen in die omgeving. Je rate dus niet een bepaalde hippe hamburgertent maar je rate de beste hamburger die ze daar op het menu hebben staan. Je laat je vrienden niet weten dat je in de Melkweg bent, nee je 'liked' het Triggerfinger-concert in diezelfde Melkweg. Een nieuwe koffievariant bij de Starbucks? OINK it!
Op die manier worden alle hippe en minder hippe zaken binnen een locatie meteen duidelijk. Hoe meer je rate, hoe hoger je level, en zo kun je een heuse trendwatcher en gids worden!



Power Spy

● Wat een maand hebben we achter de rug! De topgames waren niet aan te slepen.

● Waarmee de game-industrie weinig medeleven toont met de door de crisis geteisterde gamer. Hebben we allemaal een stuk minder te besteden, krijg je in één maand tijd Batman, Battlefield, Uncharted, Skyrim, Assassin's Creed, Skyward Sword, Saints Row en Modern Warfare voor je kiezen.

OPNIEUWS

● Je zou er bijna je vriendin voor buiten de deur zetten. Kun je tenminste nachtenlang doorspelen zonder gezeik aan je kop, en het scheelt nog geld ook.

● Overigens zijn de releasedata vandaag de dag allesbehalve veilig bij de winkeliers. Achter elkaar werden embargo's geschonden. Battlefield 3, Skyrim, Saints Row 3, Uncharted 3... het lag allemaal eerder in de schappen dan bedoeld.

● Alleen de launchdatum van Modern Warfare 3 bleek redelijk heilig, maar Activision had dan ook een team van advocaten ingezet om de winkels in de gaten te houden.

● In de VS viel de politie op aanwijzing van Activision zelfs binnen bij gamers die MW3 toch te vroeg online speelden.

● Dat is nog eens realisme, als tijdens het fraggen een squadteam bij je binnenvalt!

● Veel te klagen had Activision overigens niet. In één dag werden bijna tien miljoen MW3-schijfjes verkocht.

● Waarmee het Battlefield 3 toch wel strak verslagen heeft.

● Helemaal als je kijkt naar Xbox Live. Battlefield 3 ging daar weliswaar Modern Warfare voorbij...maar dat was deel 2, om precies te zijn.

● En om het nog pijnlijker te maken; er werd na de launch van BF3 meer Black Ops op de 360 online gespeeld dan BF3.

BATTLEFIELD-FANS NEMEN ONLINE WRAAK

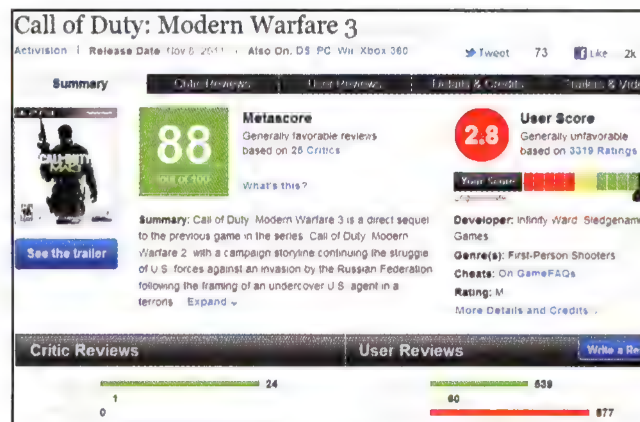
ZWARE ONVOLDOENDES VOOR MW3

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Toen de eerste negatieve verhalen over Battlefield 3 opdoken (matige SP, serverproblemen, slechte A.I.) kraaiden de Call of Duty-fans van plezier.

Na maanden alleen maar te hebben moeten horen dat BF3 'hun' game zwaar zou afstraffen, konden de MW3-fans de tegenpartij eindelijk van repliek dienen. En de BF3-fans konden niet anders doen dan stilzitten terwijl ze geschoren werden… Tot MW3 uitkwam en men als gamer een cijfer aan het spel kon geven op de grootste reviewcijfer-verzamelsite ter wereld, metacritics.com. Massaal gaven ze MW3 een 20 (op een totaal van 100), terwijl het gemiddelde reviewcijfer van de media op een 88 stond.

En dat kwam hard aan, getuige een tweet van een Sledgehammer-baas die de fans opriep om hun game te steunen en het cijfer op te krikken. Iets wat eigenlijk nooit gebeurt.



De oorzaak van de afwezigheid van MW3-fans op metacritics.com is overigens simpel te verklaren: die hebben geen tijd om naar die site te gaan. Die zijn aan het gamen.

"Er komt een Battlefield 4!"



Frank Gibeau, President EA Labels, trapt een open deur in



5 REDENEN

SKYRIM IS BETER DAN HET ECHTE LEVEN

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Dat het spelen van games een vorm van ontsnappen aan de werkelijkheid is, klopt. Maar een Amerikaanse website ging nog verder door vijf redenen te geven waarom The Elders Scrolls V: Skyrim béter is dan het echte leven. En het vreemde is; je kunt er geen speld tussen krijgen.

1. Meisjes praten tegen je
2. Drugs maken is een pre
3. Je kunt alles eten
4. Een dikke trol zijn, is cool
5. Je hebt conditie zonder ervoor te hoeven trainen

SCHOKKEND VERHAAL!

STROOMSTOOT NA DIEFSTAL XBOX 360

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Een 23-jarige Amerikaan had zich zijn sollicitatiegesprek vermoedelijk iets anders voorgesteld.

Toen de man werd afgewezen voor een baan bij een supermarkt liep hij meteen naar de gamesafdeling, pakte een Xbox 360 uit de schappen, stak hem in zijn broek en liep naar buiten.

Lang kon hij niet van zijn buit genieten want twee dagen later stond de politie voor zijn deur om hem op te pakken. Toen hij zich verzette werd de man getaserd en gestrekt afgevoerd.

Moraal van het verhaal: als je een Xbox 360 wil stelen, moet je geen skinny jeans aandoen.

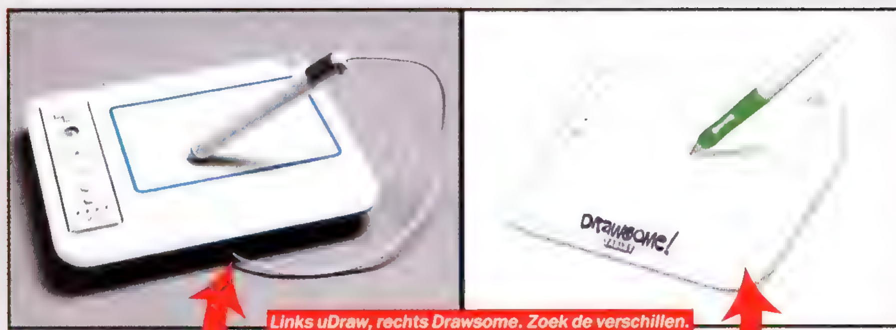
PLAGIAAT, PLAGIATER, PLAGIAATST

UBISOFT KOMT MET 'NIEUWE' TEKENTABLET

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Vorig jaar lanceerde THQ de uDraw, een wit tekentablet voor de Wii, inclusief een uitsparing voor je Wii-afstandsbediening, een tekenprogramma en een platformspelletje.

En nu komt Ubisoft met de Drawsome, een wit tekentablet voor de Wii, inclusief een uitsparing voor je Wii-afstandsbediening, een tekenprogramma en een platformspelletje. Verder commentaar lijkt ons overbodig.



Links uDraw, rechts Drawsome. Zoek de verschillen.

DRIE GAMES IN ONTWIKKELING

GAME OF THRONES IS HOT



Ondanks het feit dat de eerste Game of Thrones-game zwaar shit was, blijft elke developer zich er op storten. Zo schijnen er nog een RPG, een action game en een MMO in ontwikkeling te zijn.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Als groot fan van de Game of Thrones tv-serie kan ik deze hoos aan games wel verklaren. Die serie is een enorme hit en dus hoopt men er commercieel gewin uit te kunnen halen.

Zelfs de eerste game die behoorlijk kut was, heeft niet eens slecht verkocht. Mensen die de game-media niet volgen (en dat zijn er genoeg) zien alleen de titel Game of Thrones en denken 'hé, dat is vast vet'. En het lullige is, omdat ze weinig echt goede games gewend zijn, vinden ze het vast nog oké ook.

Nog drie games erbij vind ik echter wat veel, die gaan het niet allemaal redden, helemaal de MMO niet, of het moet zo'n Facebook-achtig ding worden. Want als er één ding duidelijk is bij games die gebaseerd zijn op films of tv-series, is het wel dat het nooit megaprojecten zijn waar veel productiegeld in wordt geïnvesteerd. En dat heb je bij een volwassen MMO echt wel nodig.

“PC-technologie is significant beter dan die van hedendaagse spelcomputers. Battlefield 3 is daar het levende bewijs van.”



CEO Nvidia Jen-Hsun Huang streelt het ego van pc gamers

DOWNLOADEN GEBLAZEN

CHECK DIE FREAKYFORMS

Heb je een 3DS? Ben je niet vies van schattigheid en laagdrempelige creativiteit? Dan moet je meteen even Freakyforms downloaden.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

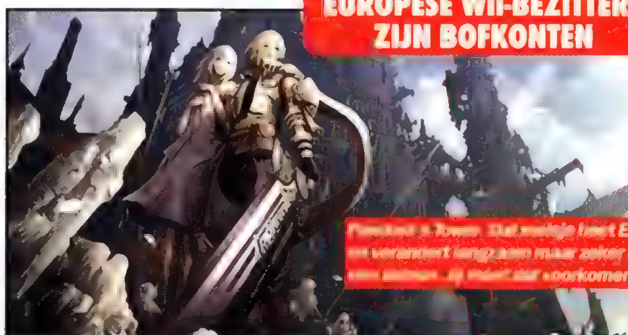
Het is niet de eerste kruisbestuiving tussen een bouwspel en een platformer, maar wel de meest toegankelijke en eentje die goed is voor vele avonden freaky fun en krankzinnige creaties.

In Japan was het spel al een paar maanden eerder verkrijgbaar dan bij ons, en dat kun je zien aan wat ze daar maken, check bijgaande creaturen.

Wanneer je ver genoeg in je eigen Freakyforms bent gevorderd, kun je de codes ernaast scannen om die beestjes ook in jouw spelwereld te krijgen.



EUROPESE Wii-BEZITTERS ZIJN BOFKONTEN



Pandora's Tower. Dat meisje heet Elena en verandert langzaam maar zeker in een monster. Jij moet dat voorkomen.

MEER ACTIE-RPG'S VOOR DE Wii

Onlangs heeft Nintendo Europese gamers laten stemmen op de alternatieve hoezen die zullen verschijnen voor Pandora's Tower en The Last Story. Net als ze dat bij Xenoblade Chronicles al hadden gedaan.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nou interesseert het me eerlijk gezegd geen drol welke afbeeldingen er aan de binnenkanten van de hoezen komen te staan, maar die spellen zelf beloven wel heel interessant te worden.

Misschien is het een beetje wrang dat in 2012 alsnog de hardcore actie-RPG's verschijnen die we in 2008 graag hadden gespeeld, maar laten we in elk geval blij zijn dat deze games zeer binnenkort naar Europa komen (want zoals je misschien al weet: in de VS verschijnen ze niet).

Dus vooruit, om alvast een beetje in de sfeer te komen: hier mijn favoriete alternatieve hoesopties voor Pandora's Tower en The Last Story. Als deze winnen, ga ik de hoesjes misschien zelfs omdraaien.



The Last Story. Grootschalige RPG met realtimegevechten, van de oorspronkelijke bedenker van Final Fantasy.

Power Spy

- Na PSN is ook de 'online pc-shop' Steam gehackt. En opnieuw lagen er creditcardgegevens op straat.
- Als gamer kun je vandaag de dag net zo goed de pincode van je bankpas op je voorhoofd tatoeëren.
- Wel zo handig. Als je je code vergeet, kun je altijd even snel in de spiegel kijken.
- En dan natuurlijk wel weer een spiegel bij je achterhoofd houden voor het 'ontspiegelen'.
- Waar de hele redactie bij de hack van PSN nog in paniek raakte, haalde JJ bij Steam zijn schouders op. Hij speelt namelijk nooit op z'n pc. Er komt namelijk niet veel meer uit voor een 486 met 32 MB geheugen aan boord.
- Bij Jan was het niet zozeer de paniek die toesloeg, als wel ergernis dat ie mogelijk weer een paar uur kwijt zou zijn aan het blokkeren van zijn twaalf creditcards.
- Dan hebben we de vier betaalkaarten die hij twee maanden terug in de woestijn van Jordanië liet liggen niet eens meegeteld.
- Ter ere van de launch van Modern Warfare 3 werden er op verschillende plekken in Europa VIP-parties gehouden. Zo ook in Amsterdam waar tientallen BN'ers aanwezig waren om de komst van het nieuwe deel uit de Call of Duty-serie feestelijk in te luiden.
- Meest opvallende BN'er was toch wel Frans Bauer. Dat mannen als Lange Frans, Jamie van Di-rect, voetballers van Ajax of Dennis Storm MW3 spelen, daar kan iedereen zich wel wat bij voorstellen. Maar Frans Bauer?
- Toch blijkt onze Frans een verknochte shooterfan, die graag, zoals hij zelf aangaf, 's avonds bij thuiskomst even de spanning en stress van al die optredens van zich af wil knallen.
- Mocht je dus de komende tijd tijdens het fraggen een piepstemmetje in je koptelefoon horen, dan is het geen irritant Frans klotekotertje, maar Frans Bauer...

Power Spy

- De opmerking van de avond: een journalist wilde wat vragen aan Frans Bauer, tikte hem op de schouder en vroeg: 'heb je even voor mij?'
- Heeft Nintendo een 3DS op de markt gebracht, meldt Miyamoto dat ie overweegt een nieuwe 2D-versie van Zelda te maken.
- Alsof de nieuwe handheld overloopt van de goede games ofzo...
- Het verrassende initiatief maakt het leven voor JJ bovendien een stuk lastiger. Hij heeft het in 3D al moeilijk genoeg om Link en Zelda uit elkaar te houden.
- Niemand zal het ontgaan zijn: het DRAKE magazine dat gratis bij de vorige PU meegeleverd werd. Een mooi blad dat ook internationaal niet onopgemerkt bleef.
- Zo vroeg de voorzitter van Chelsea zich af waarom men in hemelsnaam een foto van Frank Lampard op de cover van een blad over Uncharted had geplaatst...
- Volgens de makers van Skyrim kan de SP van de game oneindig door gespeeld worden omdat alle events random worden gegenereerd. Je komt dus nooit in dezelfde situatie terecht.
- We hebben dit niet aan Wouter verteld toen hij onlangs verklaarde dat hij niet eerder zou rusten voordat hij Skyrim had uitgespeeld.
- Wouter had het sowieso druk, met dank aan de bugs in de SP van Battlefield 3. Je weet wel, van die deuren waarachter oneindig dezelfde soldaat blijft respawnen.
- En nee, ook daar maakten we geen melding van bij Wouter. Dat heet leerproces.
- En hé, hij had tenminste een goed excuus om zijn teksten te laat in te leveren.
- Ook JJ vond het een fantastische game, alleen miste hij de M16 met ACOG-vizier in de wapenuitrusting van zijn trol, maar dat zal wel een bug zijn geweest.

OPNIEUWS

DUS TOCH WEER DIE KONIJNEN

Killer Freaks Was Killer Rabbids

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Killer Freaks from Outer Space zal de geschiedenisboeken ingaan als de eerste echt nieuwe franchise die werd aangekondigd en gedemonstreerd voor de Wii U. Desondanks deed het spel me weinig.

Zoals je misschien weet ben ik een grote fan van Rayman (Origins is geweldig) maar minder van de Rabbids. Misschien dat Killer Freaks from Outer Space me daarom zo weinig deed toen ik er op de E3 2011 naar keek: ik moest constant aan de geforceerde konijnenlol van de Raving Rabbids denken. En ik keek dan ook niet vreemd op toen onlangs bekend werd dat Killer Freaks oorspronkelijk Killer Rabbids heette.

Wat me wel een beetje beangstigde, was het nieuws dat de game oorspronkelijk in de maak was voor PS3 en Xbox 360 maar toen werd overgezet naar Wii U 'om een ander publiek aan te spreken'. Dat klonk een beetje alsof de eerste nagel in de doodskist van de Wii U werd geslagen.





Zet er twee lange oren op en je hebt een konijn

"Sommige nieuwe mogelijkheden werkten niet in Skyward Sword, maar misschien bewaren we ze wel voor Zelda op de Wii U."


Eiji Aonuma, de voornaamste ontwikkelaar van de Zelda-serie, maakt ons alvast even lekker

HEBBEDINGETJES

MW3 TOETSENBORD & MUIS



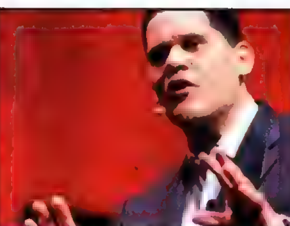
Als jij een van de weinigen bent die MW3 op pc heeft gekocht (of een van de velen die MW3 illegaal op z'n pc heeft binnengehengeld) dan maak je 't met deze hardware helemaal af.

door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De Logitech Laser Mouse G9X kan snelheden tot wel 5700 dpi aan (de kenners worden NU opgewonden!) om razendsnel door games te manoeuvreren. Ook handig: er zijn vijf gameprofielen om op te slaan in het interne geheugen van de muis. Mocht je echt een pietje precies zijn, dan kan je de muis naar persoonlijke voorkeuren instellen met een gewicht tot 28 gram.

Het toetsenbord ziet er absoluut cool uit. De toetsen van het Logitech Gaming Keyboard G105 lichten groen op in het donker en zijn uitgebreid programmeerbaar voor allerhande snelfuncties. Lekker hoor...

"Waar zijn de games? Waar zijn de coole ervaringen?"


Reggie Fils-Aime over Move en Kinect. Opmerkelijk genoeg dezelfde vragen die 3DS- en Wii-bezitters in 2011 aan hem stelden



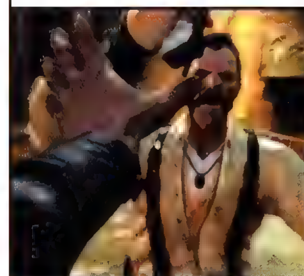
DOOM 4 NAAR 2013

Aanvullend op het veelbesproken Glazen Bol-journaal editie 2 (zie PU-TV) heb ik nieuwe informatie over DOOM 4.

De shooter van id Software ligt extra onder een vergrootglas na de hobbelige launch van de pc-versie van RAGE, maar mijn Glazen Bol blijft erbij dat DOOM 4 nog altijd in de maak is en niet - ik herhaal niet - voor onbepaalde tijd in de ijskast is gezet.

Wel weten we dat 2012 niet meer haalbaar is voor DOOM 4, maar dat de game in 2013 het licht zal zien.

Volgend jaar zal voor Bethesda vooral in het teken staan van Prey 2 en Dishonored (zie screen). Maar wie weet wat het bedrijf nog ergens stiekem achter de hand heeft? Zolang het geen Hunted 2 is, vind ik alles best.





twitter.com/GKJJ



FANBOYS MET KLEINE PIEMELTJES

Fanboys, het is me wat. Is de FIFA vs PES oorlog een beetje gaan liggen omdat FIFA momenteel gewoon te dominant is, hebben we weer de strijd tussen Modern Warfare 3 en Battlefield 3.

Beide kampen proberen elkaar in snoeiharde flamewars ervan te overtuigen dat hun game de betere is. Terwijl de definitie van fanboy nu juist is dat je zo vol van je eigen ding bent, dat je niet naar anderen wilt luisteren.

Kortom, het gaat nergens heen. Oké, ook ik kan af en toe lachen om de volkomen bizarre argumenten die beide groepen gebruiken om hun game als de betere naar voren te schuiven. Of om de zeer intellectuele antwoorden op steekhoudende argumenten van de tegenpartij, variërend van 'je moet je bek houden', tot 'rot op n00b'. Maar steeds meer vraag ik me af waar iedereen in hemelsnaam mee bezig is?

Waar leidt al dit gewauwel toe? Ik ben voor PSV en niet voor Ajax. Een pittige discussie over wie nu het beste voetbal speelt, vind ik oké, maar een Ajax-fan ervan overtuigen dat PSV beter is... gaat toch niet lukken. En who gives a fuck?

Ik hou meer van MW3, omdat het sneller is. Geen flamewar van BF3-fans die me van die mening afkrijgt. Interesseert me ook geen hol of BF3 beter is of niet. Het is een smaakding, ik speel MW3 omdat het bij me past, omdat ik het leuk vind en niemand die me op andere gedachten brengt. En zo denken alle BF3- en MW3-fans er ook over.

Dus wat heeft dat fanboy-gedrag nu eigenlijk voor zin? Of is het inderdaad allemaal compensatiegedrag voor een klein piemeltje...

GAMES: GEVAARLIJKER DAN JE DENKT

GRENS TUSSEN SPEL EN WERKELIJKHEID VERVAAGT

Jarenlang hebben we een beetje lacherig gedaan over de aantijging dat gamers de dingen die ze in games doen op een gegeven moment ook in werkelijkheid gaan doen. Maar na het laatste nieuws uit de VS is het lachen ons wel vergaan.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Blijkbaar is het effect van games op lange termijn toch wel degelijk ingrijpend. In New York voelden mensen bijvoorbeeld plots de drang om zich als Mario (of een wasbeer) te verkleden en wilde sprongen te maken. Het is moeilijk voorstelbaar dat zoiets ook gebeurd zou zijn als mensen nooit een Mario-game gespeeld hadden.

Waarmee het feit dat mensen gedrag uit videogames kopiëren toch eigenlijk wel bewezen is. Jazeker, de beelden zijn schokkend, maar gezien het belang van de zaak hebben we besloten ze hier toch te plaatsen.





"Of ik een bullebak ben? Ik lees momenteel Steve Jobs' biografie en hij heeft veel ergere dingen tegen mensen gezegd dan ik."

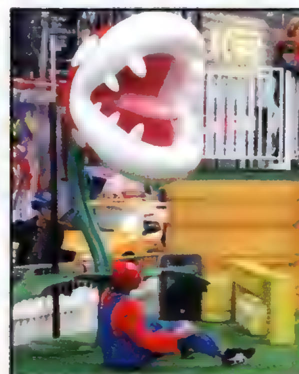


Brendan McNamara, ontwikkelaar L.A. Noire, is gewoon een hele lieve man









Power Spy

- In principe ben je altijd zelf verantwoordelijk als je te veel drinkt op een feestje.
- Maar het helpt natuurlijk niet dat de Uncharted 3-party zich in een woestijnsetting afspeelde.
- Vind je het gek dat iedereen dan dorst heeft?
- Rockstar presteerde het dus om met slechts één enkele nieuwe letter in het logo van GTA (de letter V) een hype te starten.
- Kun je nagaan wat er gebeurt als Rockstar een compleet persbericht de wereld in stuurt.
- Ed hoopt trouwens dat deze actie niet tot gevolg heeft dat de redacteuren straks denken dat ze een opzienbarende review kunnen inleveren die bestaat uit een enkele, zorgvuldig gekozen letter.
- Aan de andere kant, grote kans dat alle pagina's dan eens een keer op tijd worden ingeleverd.
- Immers, als je met één enkele letter nog last hebt van een writersblock...
- Hoewel, je hebt natuurlijk wel 26 letters in het alfabet...
- Volgens analisten heeft FIFA 12 25 keer beter verkocht dan PES 2012.
- JJ begrijpt dit koopgedrag volledig, maar wil niet zo ver gaan om FIFA 12 25 keer beter te vinden.
- Wel 24 keer.
- Waarop hoofdredacteur en zelfverklaard PES-fanboy Maarten besloot JJ 24 dagen later uit te betalen.
- Zelden was de naam van een game zo treffend gekozen in relatie tot de trip er naartoe.
- Om mee te gaan met het vliegtuig naar Londen, alwaar Need for Speed: The Run getoond werd, moest JJ om half vier zijn bed uit. 's Ochtends dus.
- Het lijkt de Powerspy logisch dat ie toen wel wat need for speed had.

Power Spy

OPNIEUWS

- Misschien weet niet iedereen het, maar Samuel, de nieuwe PU-redacteur, wil graag acteur worden in film, op tv of in een musical. En dus hebben we eindelijk iemand die met overgave muziek- en dansgames wil spelen.

- Of beter gezegd: we hebben er twee, want ook Ward is zo'n artyfarty gast die er geen enkel probleem mee heeft op een podium te klimmen. Zo is hij meervoudig Nederlands kampioen luchtgitaar spelen.

- Logisch dat Ward baalde als een stekker toen Activision een andere stekker uit de Guitar Hero-serie trok nog voordat het spel klaar was gemaakt voor de Kinect.

- Nam de PU-redactie Maarten de hele maand in de zeik om z'n belachelijke snor, blijkt die gast het voor 't goede doel te hebben gedaan! Mannen laten in november hun snor staan om geld in te zamelen voor prostaatkankeronderzoek.

- Het zat dus tóch wel snor met Maarten.

- Je hebt al vele vormen van DLC online staan: mappacks, nieuwe levels, extra wapens of auto's, een nieuwe missie, etc. Maar DLC bestaande uit cheatcodes, dat kenden we nog niet.

- Capcom krijgt de primeur met een DLC-pack voor Dead Rising 2 dat je onder andere onsterfelijk maakt en alle wapens direct vrijgeeft.

- Mag je Dead Rising 2 + DLC dan nog wel een game noemen?

- We weten niet hoe de timing in bed is van de baas van THQ, maar als we afgaan op zijn uitspraken in de media, moeten we het ergste vrezen.

- De man meldde gewoon dat Saints Row 4 een stuk leuker en vooral wilder wordt dan deel 3. Terwijl die game op dat moment nog niet eens in de winkels lag!

- Vind je het dan gek dat winkeliers die game voortijdig gaan verkopen.

NU AL VERGETEN

GAMES UIT 2011

Elders in deze PU lees je uitgebreide terugblikken op het afgelopen jaar, maar in hoeverre zijn die lijstjes over de beste en slechtste games van 2011 betrouwbaar?

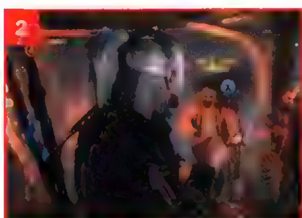
door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Gevaar bij dat soort lijstjes is namelijk dat het 'korte termijngeheugen-syndroom' toeslaat. Iedereen staart zich blind op de games die recent zijn uitgekomen maar vergeet plotsklaps de pareltjes die eerder dit jaar verschenen. Pareltjes die nog steeds de moeite waard zijn en die helemaal niet misstaan onder de kerstboom.

Hartstikke leuk hoor, Assassin's Creed: Revelations, Modern Warfare 3, Battlefield 3, Skyward Sword, Uncharted 3, Arkham City, Skyrim... maar vergeet ook de volgende games niet.



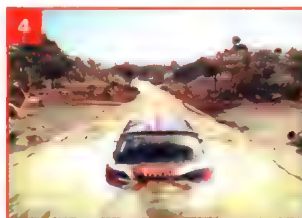
1 **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
(PC / PS3 / Xbox 360)
Hij belandde niet in mijn top 3 maar dat is eigenlijk een fout waar ik net te laat achter kwam ('De tekst is al door', aldus een onverbiddelijke Ed). Deus Ex: Human Revolution verdient 't nog steeds om door heel veel gamers gespeeld te worden.



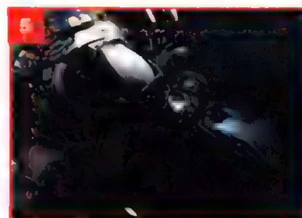
2 **THE WITCHER 2**
(PC)
Iedereen jubelt over Skyrim maar vergeet ook The Witcher 2 niet. Een goeie game-pc in je bezit? Hou je van meeslepende verhalen? Dig je diepe RPG's? Scoor dan deze sublieme sequel!



3 **PORTAL 2**
(PC / PS3 / Xbox 360)
Deze staat wel in mijn top 3 maar ik laat geen moment onbenut om deze game extra aan te prijzen. Briljant. Uniek. Humorvol. Ga dit Valve-meesterwerkje alsnog spelen baklappen!



4 **DiRT 3**
(PC / PS3 / Xbox 360)
De rallyracer van Codemasters is alweer bijna uit ons collectieve geheugen verdwenen maar dat is niet terecht. Misschien wel de beste racegame van 2011 ... na Forza 4. Eerlijk is eerlijk.



5 **DEAD SPACE 2**
(PS3 / Xbox 360)
Vette horror in Space. 2011 begon goed met deze topper, en je doet jezelf een groot plezier door deel 2 van dit zenuwslopende avontuur alsnog uit de budgetbak te vissen.



Wil je de PU baklappen ook eens 'in levende lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU-TV. Dit waren de hoogste hoogtepunten van de afgelopen maand.

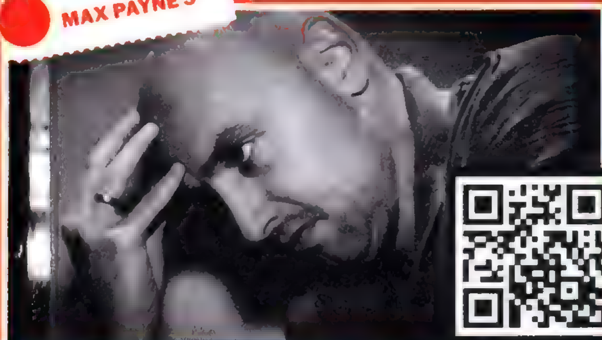


TRAILER TRASH: SPEC OPS



Wij, normale mensen, kijken een trailer en zien... een trailer! Maar als Ward zijn speciale trailer-goggles tevoorschijn tovert, ziet hij dingen die NIEMAND ziet.

MAX PAYNE 3



Max Payne is dan wel de meest depressieve held die er bestaat, Jan heeft het ook niet altijd even makkelijk. Bekijk de ontberingen die onze arme Janus heeft moeten doorstaan tijdens een perstripje voor Max Payne.
[illegible]

GLAZEN BOL JOURNAAL



Wat Jan allemaal in zijn Glazen Bol ziet, is volgens hem alleen geschikt voor 'getrainde en door de wol geverfde gamejournalisten'. Wat we dan precies niet aan zouden kunnen, is onduidelijk, maar het kan vast niet schokkender zijn dan zijn ego.
[illegible]



COMMENTAAR | JAN

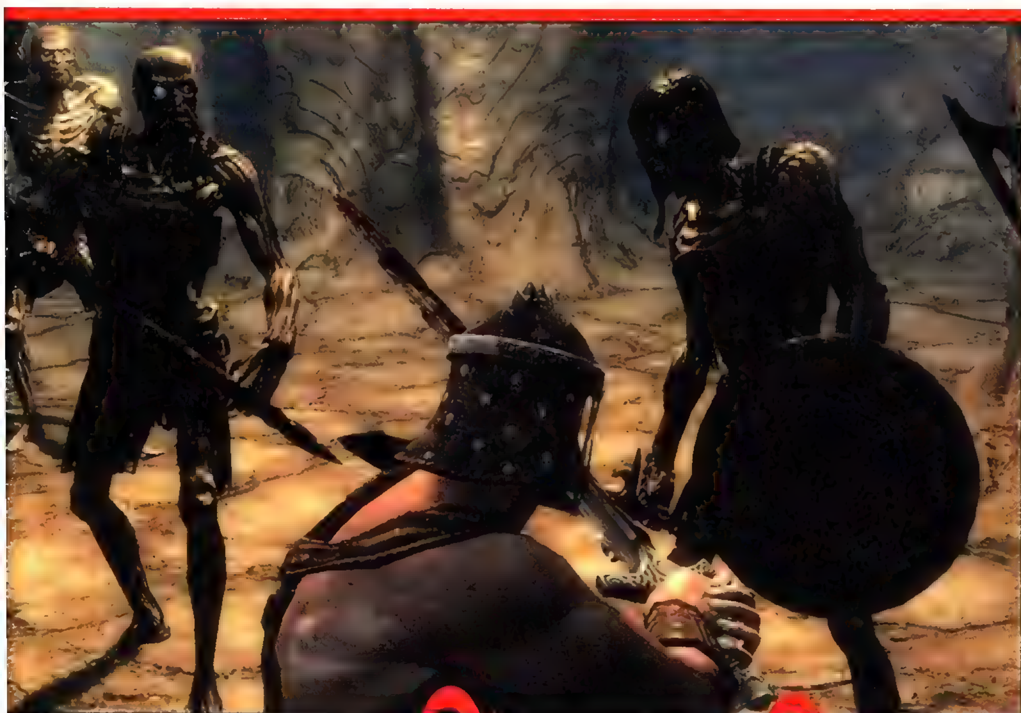
twitter.com/janmeijroos

2012 WORDT NOG BETER DAN 2011

Nu 2011 op zijn einde loopt, blik ik even vooruit op aankomend jaar. En om maar meteen met de deur in huis te vallen: 2012 gaat zwaar over 2011 heen!

Had ik dan wat te klagen over afgelopen jaar? Integendeel, maar 2012 gaat volgens mij heel bijzonder worden.
Om te beginnen verschijnen er twee nieuwe consoles: de PS VITA en de Wii U, en dat is altijd spannend. De PS VITA kon wel eens de ultieme handheld console worden en de potentie van de Wii U is ook niet te onderschatten.
Daarnaast worden in 2012 ook weer een aantal echte 'gamers' games verwacht; geen titels die in vele miljoenen over de toonbank zullen gaan, maar wel spellen waar ik als gamer erg blij van ga worden. Denk aan Dishonored, The Last Guardian, Syndicate, BioShock Infinite, Hitman Absolution en X-COM.
Tuurlijk krijgen we komend jaar ook genoeg blockbusters voor onze kiezen zoals Max Payne 3, Halo 4, Mass Effect 3, Tomb Raider, Diablo 3, Far Cry 3 (zie screen) en World of Warcraft: Mists of Pandaria, en dan ben ik er vast nog een heleboel vergeten.
Kortom: het wordt in 2012 drukker dan ooit. ■





MODS VOOR SKYRIM

De kenners weten het al lang: voor de pc-versie van Skyrim is een modificatie verschenen waarbij de spinnen in de game vervangen worden door beren en/of krabben. Best geinig, maar wij willen heel andere mods!

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1 GOD OF WAR MOD

De combat in Skyrim voelt nog steeds een beetje clunky. Wij willen ledematen afhakken, met onze bijlen lichamen doorklieven en hoofden van rompen scheiden. Wij willen de koppen van monsters aftrekken en pijlen in ogen van weerwolven schieten. Bloed, pus, brekende botten. Raagh!

2 SEKS MOD

De wereld van Skyrim is hard, rauw en puur maar kent wat weinig seks. Zeg maar gerust géén, of we moeten het gemist hebben. Als Dragon Age en Mass Effect seks bevatten, waarom Skyrim dan niet? Dampende, stomende, speekseluitwisselende, zweetdruppels in de rondte spattende seks... dat is wat we willen!

3 KABOUTER MOD

Kabouters worden de laatste jaren zwaar gediscrimineerd. Middeleeuwse fantasy games genoeg, maar de koddige ventjes met rode puntmutsjes en baardjes schitteren door afwezigheid. Wij willen ze terug. Inclusief paddenstoelenhuisjes waarop ze kunnen zitten om heen en weer te wippen.

4 BATTLEAXELOG MOD

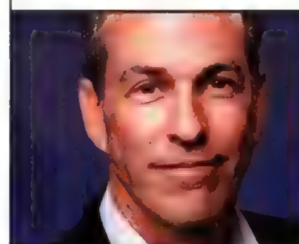
Hoe vaak heb ik die en die spreuk gebruikt, tegen welke chick in welk dorp heb ik ook weer precies wat gezegd, welk loot-item vind ik het vaakst, hoeveel madeliefjes heb ik geplukt, hoeveel reuzen heb ik al kwaad gemaakt, hoeveel schedels bier heb ik al achterover geklokt? Dit soort belangrijke info wil de echte TES-fan tot z'n beschikking hebben.

EXPLOSIEF VERHAAL!

GEEN MW3? DAN BLAAS IK DE TOKO OP!

Dat we allemaal graag zo snel mogelijk Modern Warfare 3 willen spelen na de launch is logisch. Een paar dagen niet meedoen online en jij bent de enige die met een schijtgun rondloopt.
Maar zover als een 31-jarige inwoner van Aurora Colorado, gaan wij niet. Hij dreigde, toen bleek dat zijn gegarandeerde preorder iets minder gegarandeerd bleek, de hele zaak op te blazen.
Van de rechter kreeg het explosieve kereltje een dikke reprimande, maar geen straf. Toen het plaatselijke tv-station bij hem aanklopte voor commentaar, deed de man niet open. Blijkbaar had hij zijn game eindelijk toch binnen.

"Saints Row 4 gaat een stuk wilder worden."



THQ-baas Danny Bilson doet nèt voor de launch van Saints Row 3 aan fijne pr voor zijn game

Power Spy

● Wat dat betreft is Peter Molyneux een betere marketeer. Hij kraakt zijn eigen games ook telkens af. Alleen dan wel een maand of drie nadat ze uitgekomen zijn.

● Ed verlangt alweer naar de zomer. Niet vanwege het mooie weer, want als oprechte Westfries kan hij de vorst ook wel waarderen, maar omdat hij dan eindelijk weer een redacteur die te laat komt met zijn verhalen, kan straffen door hem een paar nummers alleen kutgames te geven. Vind die deze maanden maar eens.

● De Powerspy is altijd blij als Wouter weer eens op trip gaat. Dan weet ie namelijk zeker dat hij die maand geen moeite heeft om zijn kolommen te vullen.

● Afgelopen Maand was het weer zover. De na een mislukte dieetpoging weer iets te dikke Veendammer, vertrok vol goede moed naar Las Vegas voor een tripje rond de game UFC 3 Undisputed.

● Omdat er in het vliegtuig geen films te zien waren, dacht Wouter lekker met zijn DS aan de gang te gaan.

● Hij had alleen zijn stylus thuis laten liggen en had dus niks aan het apparaat.

● Ook het plekje in het vliegtuig vlak voor de wc's was niet ideaal. Drie mensen met buikloop zorgden voor een negen uur durende reis in een enorme poepwalm.

● Op de eerste avond was er een enorm feest georganiseerd voor de journalisten. En wie was de grote afwezige? Inderdaad.

● Wat er verder nog allemaal misging, moet je maar lezen in Wouters tripverslag elders in deze PU, want de ruimte voor de Powerspy is deze maand helaas op.

● Bizar was wel dat na alle ellende (je weet nog niet eens tien procent) Wouter maar één ding echt erg vond, en dat was het feit dat hij een zak snoep in zijn hotelkamer had vergeten.

● Die had ie namelijk speciaal voor zijn vriendinnetje gekocht....

RAINBOW 6 PATRIOTS

Door de doorwoekerende, internationale financiële crisis, is de politieke modegril 'counterterrorisme' bijna volledig naar de achtergrond verdreven. Ubisoft brengt terrorisme echter weer keihard naar de voorpagina's met Rainbow 6: Patriots. En deze keer komt de dreiging van binnenuit. Jan doet verslag...

Jan

Er zijn gamers die vinden dat vroeger alles beter was. Dat games tegenwoordig veel te makkelijk zijn geworden en dat ontwikkelaars en uitgevers zijn gezwicht voor het gemiddelde niveau en de smaak van de massaconsument. Die groep gamers zal Rainbow 6: Patriots waarschijnlijk niets vinden, hun blik ten hemel heffen en verzuchten waarom er toch geen games meer als Rainbow Six: Raven Shield worden gemaakt. Fuck dat soort gamers! Ze weten niet waar ze het over hebben.

Perfecte mix

Net als vele anderen heb ook ik Rainbow Six: Raven Shield (door fans nog altijd vereerd) met heel veel plezier op pc gespeeld. Ik koester nog altijd warme herinneringen aan die titel, maar de tijden zijn veranderd. Het is immers alweer flink wat jaartjes geleden dat de terrorismebestrijders van het Regenboog-team hun laatste avontuur beleefden en deze internationale elite-eenheid, samengesteld door de NAVO-landen, van zich liet horen.

De serie heeft in de loop der jaren heel wat wijzigingen ondergaan. Zo hardcore en onvergeeflijk als de allereerste Rainbow Six uit 1998 wordt het bijvoorbeeld nooit meer, al was ik toentertijd meteen verknocht aan de tactische gameplay. De jaren erna evolueerde de serie, waarbij sommige delen zich wel erg ver van de oorspronkelijke insteek verwijderden, met gemor en gesputter van fans tot gevolg.



DUIDELIJK, JOCHIE? ALS JE NIET PRECIES DOET WAT IK ZEG, SNIJ IK HAAR STROT DOOR.

GA JE GANG, JOH. HET IS TOCH MAAR DE DOCHTER VAN M'N SCHOONMOEDER.



Met de twee laatste Rainbow Six-titels, Vegas en Vegas 2, respectievelijk in 2006 en 2008 uitgekomen, leek Ubisoft een perfecte mix te hebben gevonden. De Rainbow Six: Vegas-games kenden een tot de verbeelding sprekende setting, retestrakke besturing met verschillende commandomogelijkheden, pittige vijanden en nog altijd de optie om uiteenlopende situaties op verschillende manieren te benaderen.

Een tactische shooter dus, maar zonder spelplezier en spektakel uit het oog te verliezen... én beide games bezaten een dijk van een multiplayer.

Nieuw terrorisme

Bijna vier jaar na het tweede Vegas-deel is het de beurt aan Rainbow 6: Patriots. De Six is ingeruild voor de numerieke '6' maar dat is niet het enige dat veranderd is.

De game vertelt een verhaal dat je zou kunnen samenvatten als 'the enemy comes from within'. Dit keer zijn de terroristen geen boze theedoeken die vanuit Afghaanse grotten de Westerse wereld bestoken met gruwelijke videoboodschappen van onthoofde soldaten, maar komt het kwaad van veel dichterbij.



weetje • weetje

De singleplayer campagne van RB6: Patriots neemt je mee over de hele aardbol, al zal 80% van de game zich in Amerika afspelen en 20% in Europa en andere delen van de wereld.

Het idee is dat grote groepen, veelal rechtsgeoriënteerde, Amerikanen het vertrouwen in de regering hebben verloren. Hardwerkende, ontevreden burgers die in een uitzichtloze situatie zijn beland. Deze groep, afkomstig uit zowel grote steden als kleine dorpjes, heeft zich aangesloten bij een nieuwe politieke beweging die opereert als militie. De groep noemt zichzelf The True Patriots en is bereid tot het uiterste te gaan om Amerika te bevrijden van hun corrupte beleidsmakers.

Bom

Het nieuwe deel uit de Rainbow 6-serie is emotioneler, meeslepender en confronterender dan ooit. Het wordt namelijk de eerste RB6-game waarin je de actie vanuit verschillende perspectieven beleeft.

Naast het gegeven dat je een flink deel van het spel als James Wolfe speelt, leider van de eenheid, kruip je tevens in de huid van burgers, hulpverleners (brandweermannen, ambulancepersoneel) maar ook - shockeffect - in die van de terroristen zelf.

Ubisoft wil de terroristen namelijk niet wegzetten als eendimensionale schurken. Hun motieven worden dan ook objectief belicht en ze krijgen de ruimte af en toe hun menselijke gezicht te tonen, of je daar als speler nu down mee bent of niet.



weetje • weetje

Die andere beroemde Tom Clancy-serie, Splinter Cell, is momenteel ondergebracht in de nieuwe Ubisoft studio in Toronto. Daar werkt men onder leiding van Jade Raymond aan het zesde deel in de reeks.

The True Patriots vechten voor vrijheid en gelijkheid; Amerikaanse idealen die verkwanseld zijn door de politieke machthebbers, maar ook veel te lang zijn genegeerd door de volgzame bevolking die zich alles maar liet aanleunen.

Tegen deze nieuwe tak van terrorisme - waarbij letterlijk iedereen een 'bad guy kan zijn (van je buurman en je collega tot die opa die iedere dag zijn hondje uitlaat in het park) - moeten James Wolfe en zijn team van Rainbows het opnemen.

In welke mate Ubisoft de gamer daadwerkelijk als terrorist laat spelen, is op dit moment nog niet duidelijk, maar als CDA-politicus Joop Atsma dit leest, heeft hij alvast een puntje voor de Algemene Vergadering in de Tweede Kamer.

Het wisselende perspectief werd goed duidelijk tijdens de demonstratie waarbij een man (jij dus) thuis overvallen wordt door een groep

Ik zag laatst zo'n gast die bommen moest ontmantelen. Stond er op z'n t-shirt 'als je mij ziet rennen, dan kun je maar beter proberen om me bij te houden'.

Patriots-aanhangers, en onder dwang een weerzinwekkende opdracht uit moet voeren. Als je wilt voorkomen dat je vrouw en kind vermoord worden, zul je namelijk als een soort zelfmoordterrorist een bom moeten laten ontploffen op Time Square in New York. Weigeren is geen optie.
Wanneer het team van Rainbow Six even later op de befaamde Brooklyn Bridge jou en de terroristen gespot hebben, vindt een vuurgevecht plaats. Dat leidt tot een enorme chaos op de brug waarbij taxi's en toeterende, stilstaande auto's mooi als cover dienen.
Als Rainbow-lid kun je een fel sprintje trekken richting cover en obstakels, waarna je er tegenaan schuift, soms met een flinke fysieke beuk als afsluiter.
Middels een moderne 'vision' kijken de Rainbows door muren en obstakels heen, waarbij wapens oplichten en waardoor geboefte van burgers gescheiden kunnen worden. Dit lijkt meer Ghost Recon: Future Soldier dan Rainbow Six, maar nu hoef je tenminste niet steeds weer met dat gebogen cameraatje onder de deur door te frummelen. Zoals het er nu naar uitziet, wordt de game er niet te makkelijk door want The True Patriots vechten zich liever dood dan dat ze vluchten of zich overgeven.

Noodzakelijk kwaad?

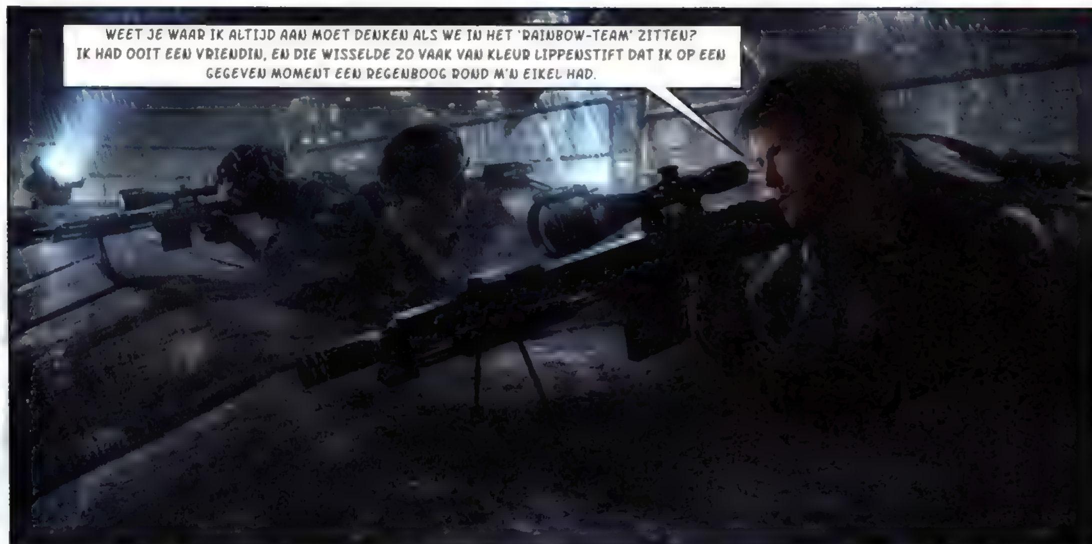
Wanneer uiteindelijk het overgrote deel van de terroristen op de brug is uitgeschakeld, staat daar nog de panische, hyperventilerende man met de bom op z'n lichaam.
De aftikkende klok verraadt dat er te weinig tijd is om te wachten op de Explosieven Opruimingsdienst om de bom te ontmantelen. En dus nemen de Rainbows een vreselijke maar noodzakelijke beslissing. Ze tillen de gillende man op en gooien hem van de brug af. De bom ontploft en de man wordt nog tijdens zijn val in stukken uiteen gereten. Één leven in ruil voor de honderden burgers op de brug, die anders door de explosie mee de dood in waren gesleurd.
Doordat je daarvoor zelf als de man hebt gespeeld, je zijn vrouw en kind door diens ogen hebt gezien, en je beseft dat door jouw afgrijselijke maar onvermijdelijke actie als rainbow een kind zonder vader zal opgroeien, wordt de scène alleen maar heftiger.
Anderzijds ken je als speler de man te kort om tijdens het spel een echte band met hem op te bouwen, maar toch is het een gewaagde keuze van de makers. In ieder geval een die je als speler overrompelt en tot nadenken stemt.
Het is nog even afwachten hoe vaak je daadwerkelijk van perspectief zult wisselen en wat de verhoudingen gaan zijn. Ik ga er gevoeglijk vanuit dat je het leeuwendeel van de game met James Wolfe en zijn team zult spelen. Hoe dan ook; je zult als team veelvuldig lastige en ethisch discutabele keuzes moeten maken.
Zo dien je bijvoorbeeld eerder tijdens diezelfde scène, een politieagent uit te schakelen die de bewuste man met zijn bom wil neerschieten. Immers, als je de diender laat schieten, zal de halve brug in een vlammenzee veranderen.
Maar je komt ook in situaties terecht waarin terroristen ongewapend zijn en zich al min of meer hebben overgegeven... en je ze toch neer kunt schieten. Dit soort momenten maakt dat je je in RB6: Patriots af en toe in het grijze gebied tussen goed en kwaad begeeft.



JJ OVER DE NIEUWE RB6

Ik heb hoop, heel veel hoop op eindelijk weer een FPS die echt tactische uitdaging biedt voor de banksoldaat, want dat heeft het genre hard nodig.
Begrijp me niet verkeerd; Modern Warfare 3, Bulletstorm, Resistance, Rage, ik heb het allemaal met plezier gespeeld, maar het is allemaal run and gun. Het ouderwets uitdokteren van een strategie is daar niet nodig, en dat deed RB6 vroeger zo fijn. Looproute, wapens, welke vijand eerst, de angst op elke hoek, one shot one kill...
Het zou zo mooi kunnen worden... als Ubisoft maar niet in de valkuil trapt en toch gaat proberen het succes en concept van MW3 te klonen.

"Confronterend, gewaagd, prikkelend en intens."



Niet gescript

Terwijl de moraal wat meer variabel is deze keer, lijkt de besturing



Als het binnen sneeuwt tijdens je ontbijt, krijg je vlokken op je brood.



zeer gestroomlijnd waarbij tactisch handelen nog steeds voorop staat. Contextuele commando's dienen zich aan op momenten die logisch zijn voor de speler en het team waarmee hij op stap is. Dat betekent dat je nog altijd verschillende commando's kunt geven, maar alleen opdrachten die op dat moment ook zinvol zijn.

Verwacht geen gelaagde menu's met een veelvoud aan opdrachten van het kaliber Operation Flashpoint. Tegelijkertijd zul je altijd de keuze hebben om verschillende comman-do's te selecteren, waarbij de voor RB6 zo typerende flashbang-granaat (om daarna de overrompelde baddies vliegensvlug uit te schakelen) nog altijd van de partij is. Belangrijk hierbij is dat de A.I. van de vijand niet gescript is en hij steeds andere routines zal volgen. In het geval van een gijzelnemer en een gijzelaar wordt het extra interessant: als goed Rainbow 6-teamlid kun je het natuurlijk niet laten gebeuren dat een gijzelaar door het hoofd geschoten wordt; ook al betekent dit meestal niet dat de missie direct ten einde is. Bepaalde vijanden markeren als high-priority targets is al een stapje in de goede richting om het aantal burgerslachtoffers zo laag mogelijk te houden.

Ook handig: voorwaarts abseilen van hoge gebouwen (rappelleren) waarbij je tijdens het rennen op ieder gewenst moment je guns leeg kunt schieten. Dergelijke moves zijn kenmerkend voor Rainbow 6: Patriots en geven allerlei mogelijkheden tot verrassingsaanvallen.



weetje • weetje

In totaal zijn er nu zeventien Rainbow Six-games verschenen sinds 1998; dat is inclusief expansion packs voor de pc-versies en Shadow Vanguard voor iOS en Android.

weetje • weetje

David Sears, Creative Director van Rainbow 6: Patriots, werkte in een vorig leven aan de SOCOM-games van Zipper Interactive.



WARD OVER DE NIEUWE RB6

Ik heb nog nooit een Rainbow Six aangeraakt; net als ik nog nooit een Metal Gear, Splinter Cell of andere trage sluipgame heb gespeeld. Ik speel liever een Unreal Tournament, Call of Duty of andere game met hoog tempo.

Maar wie weet, komt daar in 2013 verandering in. Ik ben namelijk niet anti tragere shooter. Ik ben het type dat gewoon nog niet de moeite heeft genomen om het te proberen, terwijl ik dat stiekem wel graag een keer zou doen. De kans dat Rainbow 6: Patriots me over de streep gaat trekken, is zonder meer aanwezig.



Als je dit plaatje herkent als de screen die ik omschreef in mijn weblog van drie weken terug. Brooklyn Bridge, chaos, gewonden, dan mag je jezelf PU-lezer van de Maand noemen!

LUISTER MAAR EENS GOED JONGEN, DAT IS NU EEN TYPISCH NEDERLANDSE DISCUSSIE
KOP HOUDEN JIJ, DAARACHTER. JE BENT HIER ALLEEN MAAR BIJ OMDAT JE ZWART BENT!
ZIJN JULLIE NOU ZO WIT, OF BEN IK NOU ZO ZWART?
DOE EENS NORMAAL, MAN
DOE ZELF EFFE NORMAAL.
TSJONGE JONGE
DAAR KOMT DE RACISTISCHE AAP UIT DE MOUW


Ik heb ook wel eens achter een portier geschuild, maar dat was in een discotheek toen een ex-vriendinnetje achter me aan kwam met een paraplu...

Holografisch plannen

Interessant is een speciale Sandtable die (voorlopig alleen in de multiplayer) gebruikt wordt als alternatief voor het 'ouderwetse'-plannen vooraf. Er zullen ongetwijfeld puristen zijn die het ellenlang plannen terug hadden gewild in RB6, maar Ubisoft gaat ook in dit opzicht met z'n tijd mee.

De Sandtable bestaat uit een 3D map van het level waar je vrij in rond kunt lopen en zo met je team tactieken kunt bespreken. Missiedoelen, ladders en deuren lichten op als belangrijke elementen, en je mag zo lang je wilt alles bekijken en door de map 'wandelen'.

Door middel van het plaatsen van markers en waypoints spreek je gevaarlijke en tactische plekken door en geef je aan wat de beste route is, en waar zich in een map bepaalde sleutelposities bevinden. Op deze manier kun je bijvoorbeeld de beste sniping plekken of regroup locaties bepalen.

Ingame kun je vervolgens refereren aan die routes en markers die je daarvoor in een soort holografische versie van de map hebt aangegeven. Zo krijg je veel makkelijker en sneller maps onder de knie en tijdens het spelen zal de communicatie een stuk vlotter verlopen.

Vernuftig is ook de relatie tussen Commander en Followers. Ieder team heeft een Commander (een high ranked speler) die de lakens uitdeelt. De Commander kan vijanden taggen en autorisatie verlenen aan een van de Followers aangaande het inzetten van special weapons. Al spelend verdien je samen, als team, punten en daarmee unlock je speciale wapens. De Commander bepaalt uiteindelijk wie wat wanneer mag gebruiken.



weetje • weetje

Tom Clancy's Rainbow Six: Take-Down - Missions in Korea **is een pc-only Rainbow Six-game die speciaal voor de Koreaanse markt is gemaakt. Het spel werd ontwikkeld door Kama Digital Entertainment en was buiten Korea niet te koop.**



WOUTER OVER DE NIEUWE RB6

Dit is dus een van de weinige, populaire series waar ik niets mee heb (samen met alle sportgames op de aarde, SOCOM en Counterstrike).
Op de ouwe Xbox speelde ik Rainbow Six 3 nog wel effe, en was lichtelijk geëntertaind, daarna op de 360 Vegas een paar missies plus een beetje co-op met een kameraad... en dat was het wel.
Misschien ligt het aan die bijdehante Tom Clancy z'n naam boven de titel, want dat schrikt mij eerder af dan dat het me lokt met z'n belofte op 'realisme', 'politieke correctheid' en andere saaie shit.
Splinter Cell is wat mij betreft de enige boeiende Tom Clancy-serie, de rest kan me gestolen worden. Rainbow Six, Unicorn Eleven, Cupcake Five, het zal me een dikke sausage wezen.

Gevoelig

Ubisoft neemt met RB6: Patriots best een risico. Amerikaanse burgers als terroristen afschilderen zal in de USA al voor de nodige ophef zorgen (het Amerikaanse kantoor van Ubisoft had dan ook zo zijn bedenkingen toen ze voor het eerst over deze game hoorden), laat staan wanneer gamers zelf in de huid van een terrorist mogen kruipen!

Toch verdenk ik de makers geen moment van goedkoop effectbejag; dat men echter een heel gevoelig punt aansnijdt waar zeker door sommigen afkeurend over geoordeeld gaat worden, staat nu al vast.

Wat ook vast staat - en dat is veel belangrijker - is dat Patriots als tactische shooter heel veel potentie heeft, zowel in singleplayer als in multiplayer. Het switchen van perspectief kan een veelvoud aan prikkelende gameplay opleveren en tegelijkertijd levert het spel niet in op tactische vrijheden.

De game is nog een flink eind van ons verwijderd maar ik hou het spel door het vizier van mijn denkbeeldige sluipschuttersgeweer nauwlettend in de gaten... ★

VERWACHTING *JAN:*

Omdat de game pas ergens in 2013 uitkomt, is het nog veel te vroeg om een voorlopig oordeel te vellen over RB6: Patriots. Wel kan ik stellen dat Patriots een confronterende, gewaagde, prikkelende, potentievolle en intense eerste indruk achter heeft gelaten.

☺ Verschillende perspectieven.
☺ Tactische gameplay blijft voorop staan.
☺ Geen scripted actie.
☹ Morele keuzes lijken vast te liggen.




TACTICAL SHOOTER
UBISOFT MONTREAL
2013



THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM

ROCKSTAR IS HET APPLE VAN DE GAMESBIZZ

ÉÉN LETTER → DIKKE HYPE!

Laten we dit artikel eens beginnen met een raadseltje: welk bedrijf is in staat om met één enkele letter een megahype te laten ontstaan? Makkelijk hè?

Nieuwe games zijn er niet van de ene dag op de andere; die worden zorgvuldig gebracht. Immers, je kunt nog zo'n goede game maken, als je marketing zuigt, heeft niemand oog voor je spel.

In de game-industrie volgt marketing meestal een traditioneel patroon. Je kondigt je game aan, doorgaans met een trailer, nodigt kort daarna wat pers uit voor een preview, je gooit nog wat trailers plus een website online en hoopt dan dat de gamers je spel op het netvlies hebben.

Een proces dat uit meerdere fasen bestaat, meerdere maanden duurt en vaak meerdere miljoenen kost. EA en Activision hadden bijvoorbeeld een budget van 100 miljoen om respectievelijk MW3 en BF3 in de picture te zetten.



Op basis van niks werd er driftig op los gespeculeerd. Zo zien we hier op de deur een V. En als je die deur opent, bestaat die V uit twee delen... De game komt dus op twee discs

De cabrio wijst op een 'open wereld', de doos die oversteekt op 'sandbox' en de Range Rover op de misdadigers die we tegen gaan komen...

Pure magie

Maar dan Rockstar. Wat zij onlangs met de aankondiging van hun nieuwe GTA-game flikten, was pure magie. Geheel uit het niets plaatsten ze één nieuwe letter bij het oude logo en het web ontplofte. Één fucking letter! Geen uitleg, geen persbericht, geen previewsessies, gewoon één letter. Kosten: 100 dollar om die letter er aan te plakken. Resultaat: complete gekte.

En dan de teasertrailer drie weken later. Waar de meeste trailers substantieel van tijd en inhoud dienen te zijn om een beetje te blijven hangen, daar kreeg de wereld nu een dertig seconden durend, onsamenhangend verhaal te zien... dat vervolgens netjes door de media en gamers zelf werd ingevuld.

Binnen een uur(!!!) na release stonden er complete epistels online over wat bijvoorbeeld het nummer op het bord 'For Sale' in de trailer zou betekenen.

En Rockstar? Rockstar drukte slechts op de knop 'verzend film', leunde achterover en zag dat media en gamers de pr voor hen deden. Kosten: een paar duizend euro voor het filmpje en 12,95 voor een krat bier om het achterover leunen te veraangenamen.



Eigenwijs

Hoe flikt Rockstar dat toch elke keer? Hoe krijgen ze media en community zo gek dat ze massaal één bloody letter en een vaag filmpje gaan ontleden?

Heel simpel: door arrogant en eigenwijs te zijn. En dat bedoelen we positief. Op vele fronten doet Rockstar de dingen anders dan de rest. Gaat iedereen naar de E3, dan gaat Rockstar niet. Legt iedereen zijn toppers in november in de winkel, dan doet Rockstar dat later. Probeert de meerderheid de traditionele gamer trouw te zijn, Rockstar heeft er lak aan. Of zoals CEA Donovan zei: 'fuck potions en spells, volwassen gasten willen games spelen die net zo cool zijn als de films die ze zien.'

Reageert Activision of EA excuserend als er ophef is over geweld in hun games, Rockstar heeft er schijt aan. Zoeken veel publishers vaak het nieuws, de broers Houser laten zich zelden interviewen. En waar veel publishers de media al voor de launch hands-on time geven, houdt Rockstar de previewsessies altijd zeer beperkt.

Oftewel, Rockstar bepaalt helemaal zelf het wie, wat, waar en wanneer. Niemand anders.

Apple

Waar hebben we deze mix van afgedwongen schaarste, exclusiviteit en geheimhouding meer gezien? Inderdaad bij Apple. Rockstar is het Apple van de game-industrie.

Beide bedrijven verstaan de kunst van een hype creëren met niks. Ze zijn zo cool dat de media en community het werk voor hen opknappen, al dan niet gevoed door een bewust gecreëerd lek.

Maar waarom doet de concurrentie dat dan niet? De reden is dat je coolheid niet kunt kopen. De multi-million dollar budgetten van EA en Activision zullen de verkoop van hun spellen zeker bevorderen, maar ze worden er niet cool van. Je bent namelijk cool of niet. En als wij wisten hoe je zo cool kon worden, werkten we niet meer bij de PU, maar waren we multimiljonair ergens in Californië.

En wees trouwens maar blij dat niet iedereen cool is, want als iedereen cool is... is niemand dus cool. ✖



Bij dit plaatje denken we natuurlijk meteen aan 'Heat', een film uit 1995 die speelt in Los Angeles = Los santos!!!









OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR TEAM 6

Na zijn trips naar kleine ontwikkelaars in Rotterdam, Brussel en Parijs, was Jurjens bezoek aan Team6 om twee redenen opmerkelijk. Ten eerste is dit bedrijf net als hijzelf in Assen gevestigd. Ten tweede bleek het voor een kleine ontwikkelaar een hoogst productief bedrijf te zijn.



F.A.R.T.

Voor uitgever Zoo maakte Team6 het Wii-spel Farm Animals Racing Tournament, oftewel F.A.R.T. Het is een soort Mario Kart, maar dan met boerderijdieren achter het stuur en countrymuziek op de achtergrond. De wapens zijn o.a. superscheten en koeienvlaaien. Kortom: typisch een spel dat je zou verwachten van een ontwikkelaar uit Assen. Als alles goed gaat, verschijnt het spel binnenkort in de winkel. Let wel: áls alles goed gaat.

'We hebben de afgelopen tien jaar zo'n 64 of 65 games gemaakt', zegt Ronnie Nelis (32), de oprichter en baas van Team6, waar momenteel twaalf vaste krachten en nog enkele stagelopers werken. De sfeer is er ontspannen en joviaal, met veel flauwe grappen over en weer. Maar er wordt ook hard gewerkt.

'Die 65 games, daar zaten ook wel kleine games tussen hoor', bekent Ronnie. 'Zoals een Sinterklaasspel, dat was in twee weken klaar. Maar we maken vooral racegames, en daar zijn we natuurlijk veel langer mee bezig.'

Wanneer ik op de site van Team6 door hun portfolio blader, zie ik inderdaad veel racegames, maar eigenlijk alleen vage en onbekende titels. Zoals Street Racer Europe 2 voor pc en Flatout voor de Wii.

Ik merk op dat Team6, ondanks de hoge productiviteit, nog niet echt de Codemasters van de Lage Landen mag heten. Dat is Ronnie met me eens. 'Maar bedenk wel dat we budgettitels maken die voor twee of drie tientjes in de winkel komen te liggen. Waar Codemasters anderhalf miljoen krijgt om een game te maken, moeten wij de klus voor 10.000 of 15.000 euro klaren.'

Op papier

De onbekendheid van Team6 komt volgens Ronnie ook voort uit het feit dat ze vaak pech hebben gehad met uitgevers. Doordat die uitgevers failliet gingen of Team6 zelfs probeerden op te lichten, zijn veel titels nooit uitgebracht, of niet in Nederland verschenen.

'In het begin waren we enthousiast, en tekenden we zonder er veel aandacht aan te besteden een contract

FLATOUT 3

Op dit moment werkt Team6 aan Flatout 3 voor de pc, al is nog niet zeker of dit vervolg op Flatout Carnage ook zo gaat heten. Volgens Ronnie wordt het in elk geval een grote game die goed laat zien wat Team6 kan. 'Naast de gebruikelijke race modes, hebben we ook een stuntman mode, een uitgebreide destruction derby, monster trucks, formule 1-achtige dingen en offroad, waarbij je bijvoorbeeld over het platteland van Kansas scheurt. Hoewel Kansas, eerlijk gezegd heb ik me voor dat platteland door een stukje van Assen laten inspireren.'

Hij laat op zijn pc zien wat hij bedoelt. Ronnie scheurt een eindje door het level Kansas, en dan zie ik het. Dat grote veld, die bosrand... Ik roep: 'Dat is daar over de brug bij Marsdijk, als je richting Loon fietst!' Ronnie knikt. En ik heb een goede reden om naar Flatout 3 uit te kijken.


Ik wil gewoon hier in Assen wonen. En mooie games maken met mijn collega's, die ik als mijn vrienden beschouw.



met een Duitse uitgever. Het heeft ons zes jaar tijd en vele rechtszaken gekost om daar weer vanaf te komen. En eigenlijk hebben we nog steeds last van die uitgever, omdat hij ons in heel Nederland heeft zwartgemaakt. Vooral bij Intertoys. We kwamen gewoon bij niemand meer aan de bak.

Toen kwam Davilex, dat ons wel wilde helpen. Ze zeiden dat ze ons groot en bekend gingen maken in Nederland. Toen ze onze game hadden uitgebracht, zag ik echter dat onze naam niet op de doos stond, terwijl dat wel was beloofd. Toen ik daarnaar vroeg, was het antwoord van Davilex: 'Staat het op papier?' Sindsdien is dat een terugkerend grapje hier op kantoor. Bij alles vragen we nu: 'Staat het op papier?'

Oplichters

Ronnie zegt wel goede zaken te hebben gedaan met Oost-Europese uitgevers.

'In Oost-Europa zijn we een tijd behoorlijk succesvol geweest. Tot de financiële crisis, toen was het daar wel gebeurd. In Amerika staan we goed bekend, en daar verkopen we ook heel behoorlijk. Maar in West-Europa is het gewoon niet normaal meer, het stikt hier van de oplichters. Ze beloven van alles, maar uiteindelijk krijg je niets. Sommigen maken nog steeds winst met onze spellen, terwijl wij er nooit een cent voor hebben gekregen. In Oost-Europa gaat het heel anders. Daar maak je een spel, en krijg je je geld. Hier, en klaar. Maar die Duitse en Engelse uitgevers, hou er maar over op.'

Door de problemen met uitgevers en uitblijvende betalingen, balanceerde Team6 op een gegeven moment op de rand van een faillissement. Ronnie moest zo hard werken om zijn bedrijf draaiende te houden, dat hij er op een gegeven moment bijna zelf aan onderdoor ging.

Chronisch ziek

'Toen ik nog geen kind had, werkte ik zestig, zeventig uur per week. Ik werd wakker, de pc ging aan, 's avonds ging de pc weer uit, en dan ging ik naar bed. Drie jaar geleden werd mijn zoon geboren, en die had een koemelk-allergie, waardoor hij 's nachts niet sliep, en mijn vrouw en ik dus ook niet. Daar kwam de stress van de slechtlopende zaken nog eens bij. En toen werd ik dus chronisch ziek. Lag ik in het ziekenhuis met een ontsteking aan mijn darm. Het scheelde maar weinig of ik had het niet gehaald. Sindsdien doe ik het wel wat rustiger aan, en zorg ik beter voor mezelf.'


weetje • weetje

Momenteel werkt Team6 aan een squash-game voor de Squash Bond Nederland. Het blijkt lastiger dan verwacht om de sport geloofwaardig naar een game te vertalen.

Ik vraag hem waarom hij toen niet gewoon met Team6 was gestopt. Wat motiveert hem om steeds maar weer door te zetten?

'Als ik ermee stop, is iedereen hier z'n baan kwijt. Ik heb wel eens aanbiedingen gehad om in het buitenland te komen werken, in India bijvoorbeeld. Maar dat wil ik helemaal niet. Ik wil gewoon hier in Assen wonen. En mooie games maken met mijn collega's, die ik als mijn vrienden beschouw.'

Digitale downloads

Zelf vindt Ronnie het veel toffer om een game met een hoes in de winkel te kopen in plaats van er eentje te downloaden. Maar ook al heeft waarschijnlijk geen enkel bedrijf in Nederland zoveel 'boxed games' gemaakt als Team6, toch is hij erg blij met de verschuiving naar digitale verkopen van games.

'Als we nu zouden beginnen, zouden we meteen voor digitaal gaan en helemaal geen boxed versions meer uitbrengen. En daar gaan we nu ook naartoe. We werken momenteel bijvoorbeeld ook aan Flatout voor Android en iPhone. Het lijkt me geweldig als we over een tijdje onze spellen als downloads rechtstreeks aan onze klanten kunnen verkopen, zodat we direct met onze fans kunnen communiceren. En helemaal niets meer te maken hebben met al die uitgevers, de lamzakken.' ✖



Ronnie Nelis: *'Flatout 3 wordt een grote game die goed laat zien wat Team6 kan.'*


'Waar Codemasters anderhalf miljoen krijgt om een game te maken, moeten wij de klus voor 10.000 of 15.000 euro klaren.'

SPEC OPS: THE LINE

Na een oorverdovende stilte van ruim anderhalf jaar verrijst de grimmige third-person shooter Spec Ops: The Line als een feniks uit zijn as. Jan speelde vijf levels vol brandend zand in een verloren land.



FIRST LOOK | PC | PS3 | XBOX 360

Los Angeles, E3 2010. Ik ben op de stand van 2K Interactive bij een behind closed doors sessie met Spec Ops: The Line. De third-person shooter maakt indruk. Nu eens geen heroïsch schietspel dat je volgens bekend recept van A naar B leidt, maar een keiharde actiegame met een intens verhaal in een unieke setting.
Dubai als decor voor genadeloze shootouts is op zichzelf al origineel, maar het gegeven dat de stad vol pompeuze gebouwen geteisterd wordt door alles vernietigende zandstormen maakt de gameplay nóg interessanter. Neem daarbij het gitzwarte achtergrondverhaal waarin morele keuzes en doorgedraaide militairen een hoofdrol opeisen, en je hebt een spel dat een diepe indruk achterlaat.

Doorgedraaid

Londen, november 2011. Na bijna twee jaar niets meer van Spec Ops: The Line gehoord te hebben (er gingen zelfs geruchten dat de game gecanceled zou zijn) nodigt 2K een select groepje journalisten uit voor een uitgebreide hands-on. De game leeft, en de makers laten ons weten dat we een heel andere shooter te spelen krijgen dan we gewend zijn. Ze hebben gelijk.
De game volgt een Delta Force squad van drie man onder leiding van Captain Walker dat in Dubai op zoek is naar de vermiste Kolonel John Konrad en zijn team.

Dubai is door het onwaarschijnlijke geweld van allesvernietigende zandstormen een onheilspellende spookstad geworden. De met klatergoud beklede hotels en luxueuze wolkenkrabbers zijn soms voor meer dan de helft ingegraven in woestijnzand. De lokale bevolking die de ramp heeft overleefd, is weggevlucht of probeert zich alsnog in veiligheid te brengen terwijl, zo blijkt al snel, Konrad en zijn mannen op gruwelijke wijze huishouden in de stad.

Konrad kwam naar Dubai om te helpen met het evacueren van de plaatselijke bevolking, maar is volledig doorgedraaid. Voordat je uiteindelijk de strijd met hem aangaat, zul je geconfronteerd worden met martelingen, massagraven en andere oorlogsgruwelen. Het moge duidelijk zijn: Spec Ops: The Line is geen game voor tere zieltjes.

> "DEZE BLOEDERIGE ZANDBAK ZAL HOE DAN OOK VEEL STOF DOEN OPWAAIEN."

Pittig

In basis is Spec Ops: The Line een third-person shooter volgens de blauwdruk zoals Epic die met Gears of War heeft afgegeven. Toch is Spec Ops een totaal andere game, al is de besturing net zo vioolsnaarstrak als bij Gears.
Het coversysteem werkt perfect; als je een sprintje trekt 'slidet' Walker al naar het object waar hij zich achter wil verschansen en met name je teammaten - Lugo en Adams - beschikken over een prima A.I. Zij maken echt het verschil als je even zonder ammo komt te zitten (en geloof me, dat gaat gebeuren) en behouden











altijd prima overzicht over de gevechtssituaties. Daarnaast kun je je sidekicks op even eenvoudige als doeltreffende manier opdrachten geven. Door de rechtertrigger ingedrukt te houden, verschijnt een rood driehoekje waarmee je een vijand kunt targeten. Op dat moment wordt dat een priority vijand voor je team. Afhankelijk of de vijand zich veraf of dichtbij bevindt, pakt Lugo (sniper) of Adams (close combat) hem aan.
Je sidekicks heb je hoe dan ook nodig want de actie is intens. Ik speelde op medium en dat was af en toe al behoorlijk pittig.

Zandstormen

De shooutouts in Dubai krijgen een speciale lading door de setting. Doordat je veelal op enorme uitgestrekte vlakten vecht, echoën de geweerschoten kilometers door. Je een weg banen door enorme zandduinen, afgebrokkelde wolkenkrabbers en verlaten hotelcomplexen is sowieso een aparte ervaring.

Van tijd tot tijd laaien ook de zandstormen weer op, en dat is een sensationele ervaring. Midden in zo'n storm zie je namelijk geen hand voor ogen, kun je je squad geen opdrachten meer geven en zijn de vijanden nauwelijks meer te spotten. Het natuurgeweld zorgt voor een totaal andere dynamiek in de game.

Het zand kun je trouwens ook in je voordeel gebruiken door stutwanden weg te schieten waarna achtergelegen zandheuvels zich op vijanden storten of door granaten te gooien die opstuivende zandwolken veroorzaken en het zicht van de vijand tijdelijk beperken.

Keihard

Spec Ops: The Line is een keiharde game. De gruweldaden van Konrad en zijn bataljon lijken gaandeweg steeds walgelijker te worden. Zo stuitte ik op vele geëxecuteerde soldaten, waarvan sommigen levend met fosfor in brand waren gestoken.
Nog ongemakkelijker wordt het wanneer je van tijd tot tijd geacht wordt keuzes te maken die je als speler aan het denken zetten. Zo kom je op een gegeven moment bij een brug waaraan twee vastgebonden mannen hangen, een soldaat en een burger, die door snipers in het vizier gehouden worden. De burger heeft volgens Konrad water 'gestolen', de soldaat heeft de burger ermee weg laten komen. Beiden moeten volgens Konrad gestraft worden; het is echter aan de speler wie er geëxecuteerd wordt.
Dergelijke situaties zijn er puur voor de sfeer, voor het verhaal en om de speler te mindfucken. Datzelfde geldt voor een situatie waarin een vrouw wordt gemarteld voor de ogen van een soldaat die ondervraagd wordt. Grijp je meteen in, of wacht je eerst even af, want misschien krijg je wel belangrijke informatie uit dit vreselijke verhoor? Dit soort momenten maakt de game even sterk als ongemakkelijk.



Spoken

Het is duidelijk dat ontwikkelaar Yager haar inspiratie heeft gehaald uit films als Apocalypse Now en Platoon, alsook de novelle Heart of Darkness.
De sfeer van de game wordt naar het einde toe dan ook steeds grimmiger, en de gesprekken met je teammaten steeds intenser.
Met de actie zit het wel goed, maar dit is nu een typisch voorbeeld van een game die ook uren nadat je je console hebt uitgezet nog door je hoofd blijft spoken.



Als we een game een cijfer geven, is dat natuurlijk een momentopname. Het medium games evolueert immers zo razendsnel dat een spel al vaak rap door de techniek achterhaald is. Toch zijn er games die niet alleen op het moment zelf een diepe indruk achterlaten, maar ook jaren later nog kont schoppen. Welkom bij de kakelverse rubriek game-monumenten.

SAMUELS GAME-MONUMENT

RESIDENT EVIL 4

Wat hebben spellen als Gears of War, Dead Space, Resident Evil 5, Vanquish en Shadows of the Damned met elkaar gemeen, behalve dat het geweldige games zijn? Nou, ze zijn eigenlijk allemaal nakomelingen van de moderne third-person shooter: Resident Evil 4.



Zombiemannen organiseren een stille tocht.

De spectaculaire actietitel met een horror-randje Resident Evil 4 is een van de meest invloedrijke games van de 21e eeuw, en volgens velen zelfs een van de beste games aller tijden. Bovendien duurt het niet lang meer voordat Resident Evil: Revelations, de nieuwste telg uit de familie uitkomt (zie ook elders in deze PU) en dus is het een mooi moment om met Resident Evil 4 deze nieuwe rubriek te openen.

Compleet anders

Het was nog maar net 2005 toen Shinji Mikami's magnum opus uitkwam. Mede omdat Capcom al enkele jaren met de ontwikkeling bezig was, en er al van de daken was geschreeuwd dat deze 'Resi' compleet anders zou worden dan zijn voorgangers, keken heel veel gamers uit naar dit vijfde deel (Code Veronica was het vierde deel, maar kreeg geen cijfer achter de titel mee).

Nou, anders was Resident Evil 4 zeker. Weg waren de vaste camerahoeken en de slome, beperkende besturing die in de vorige delen zo spanningsverhogend werkten. In ruil daarvoor kregen gamers bewegingsvrijheid en een camera die achter de schouder van de hoofdpersoon hing.

Ook bleek het vinden van ammunitie stukken makkelijker te zijn. Zelfs de kraaien die uit lucht geschoten konden worden, lieten kogels of handgranaten achter. Tevens hoefde de speler niet meer een menuutje in om een jachtmes te pakken: met een druk op de linker-trigger hield hoofdrolspeler Leon meteen het scherpe wapen in zijn hand vast; handig voor het vernietigen van een krat of het afmaken van een gestruikelde vijand.

De boodschap was in ieder geval duidelijk: 'Resi' was niet meer hetzelfde. 'Survival-horror' was geëvolueerd naar 'survival-actie'. Een handjevol puristische fans vond het maar vreselijk, want waar was hun geliefde, starre Resi nou gebleven? Maar de rest van de wereld speelde het en zag dat het goed was.

Killing machine

Doordat spelers nu veel meer bewegingsvrijheid en offensieve mogelijkheden hadden, kwam de horror op een compleet andere manier tot uiting. Weg was het handjevol trage zombies in een donker gangetje! Nu werd je opeens door een dozijn man achterna gezeten met hooivorken en bijlen, terwijl ze je in het Spaans uitscholden.

Er waren gekken met kettingzagen die je barricades vernielden, monniken die vanaf een afstandje brandende pijlen op je schoten, en gigantische, onzichtbare kakkerlakken die brandend zuur over je heen kotsten.

Ondanks de veranderingen werd Resident Evil dus niet makkelijker; de vijanden waren immers mee geëvolueerd, zowel qua bewegingsvrijheid en kunstmatige intelligentie als in intensiteit en aanvalskracht.

Gelukkig was de intensere combat meteen ook de leukste in jaren. De keuzevrijheid die de speler nu had wat betreft het afmaken van de vijanden, was gigantisch. Mensen die zuinig waren op hun ammunitie konden bijvoorbeeld met een welgemikt schot in de knieschijf een





Lik mijn gymp, biatch!



En nu vooral niet de zeep laten vallen...



Ganado laten struikelen, waarna het karweitje afgemaakt kon worden met een trap tegen het hoofd en een paar snelle steken van het jachtmes.

Combat die ondenkbaar was in de voorgaande titels: in Code Veronica liep je nog rond als een paard met oogkleppen voor, maar in Resident Evil 4 was je plotseling een killing machine met een groot arsenaal aan wapens en tactieken.

Quick time events

Een van de beste en meest invloedrijke manieren waarop Mikami die gameplay-vrijheid mogelijk maakte, was door slim gebruik van de A-knop, die geheel contextgevoelig was gemaakt.

Op A drukken bij een raam, zorgde ervoor dat Leon op spectaculaire wijze door het glas heen sprong. Stond je bij een vijand die je zojuist in z'n harses had geschoten? Dan kon je met A een flinke trap uitdelen. En werd je achterna gezeten door een groot vallend rotsblok? Dan kon je wegsprinten door te button-bashen.



Deze quick time events waren subtiel, maar werden gaandeweg ingewikkelder en spectaculairder, met als hoogtepunt een bossfight dat in principe niets meer was dan een cutscene met wat QTE's: het prachtig gechoreografeerde messengevecht tegen Krauser.

Set-pieces

De actie vond plaats in drie grote locaties: een creepy dorp bij een groot meer, een gigantisch middeleeuws kasteel en een eiland met een sinister laboratorium. Drie totaal verschillende locaties die door de gekste set-pieces op prachtige wijze aan elkaar werden gelijmd.

En zoals Albert Einstein ooit zei: 'Genialiteit is het goed weten te verbergen van je bronmateriaal', want elke set-piece was een subtiele, maar tevens prachtige hommage aan een grootheid van de actie- of horrorcinema. Night of the Living Dead, Aliens, Terminator, Raiders of the Lost Ark, Jaws, Predator, Commando... In Resident Evil 4 kwamen ze allemaal voorbij, en de speler speelde continu zelf de hoofdrol.

Je had de ene cinematografische set-piece nog maar net achter de rug, of je maakte alweer een nog toffere mee, zoals een achtbaanrit in een op hol geslagen mijnkarretje à la Indiana Jones and the Temple of Doom, of een boss fight tegen iets wat het monster uit The Thing deed verbleken.

Saaie momenten waren er dus niet, ondanks dat Resident Evil 4 een behoorlijke grote game was voor een lineair actiespektakel. Een eerste playthrough van meer dan twintig uur was meer regel dan uitzondering. En toch had je nergens het gevoel dat de game steekjes had laten vallen, of dat het tempo was ingekakt. Zelfs in het laatste gedeelte van de game, wanneer je bijna de illusie kreeg een onoverwinnelijk vehikel des doods te zijn, wist de game je te verrassen en weer helemaal bang te maken door de Regenerator te introduceren, wellicht de engste 'normale' vijand in een game ooit.

Feilloze nachtmerrie

Maar ook met kleine dingen bewees Mikami hoeveel liefde er in Resi 4 was gestoken. Zo was de herlaadanimatie van de sniper rifle keer op keer prachtig om te zien, maar was ook het 'opruimen' van je inventory dusdanig bevredigend dat je het bijna als een puzzelspelletje op zich kon beschouwen.

En dan hebben we het nog niet eens gehad over Mercenaries, een extra modus die zo verslavend was, dat hij onlangs als stand-alone titel is uitgebracht voor de 3DS.

Alles aan Resident Evil 4 was zo ontzettend gepolijst, en met zoveel liefde en plezier gemaakt, dat er zelfs zes jaar later nog maar weinig games zijn die qua Hollywood spektakel aan dit game-monument kunnen tippen. Zelfs Gears of War niet. God, zelfs het vervolg Resident Evil 5 niet. Resi 4 is uniek. Resi 4 is perfect. Resi 4 is tijdloos. En als je mij niet gelooft, dan kun je de vernieuwde HD-versie van Xbox Live of PlayStation Network afhalen, en deze feilloze nachtmerrie lekker opnieuw beleven.

FINAL FANTASY XIII-2

Een half jaar geleden speelde Jurjen zestig uur Final Fantasy XIII. Inmiddels heeft hij de eerste zes uur van Final Fantasy XIII-2 gespeeld, dus kan hij je precies vertellen wat er nieuw en anders is in dat vervolg.

Raadsel: Deze TV-presentator zou graag in Final Fantasy games rondrennen. Chocobo van Erven Dorens.

NIEUW: KEUZES!

Doordat je in Final Fantasy XIII eigenlijk één lange lineaire weg door het avontuur volgde, gaf het spel je - buiten de gevechten om - zelden het idee dat je het allemaal op eigen kracht beleefde en volbracht. Je had tot ongeveer 75% van het avontuur geen keuze om het allemaal op de manier te doen die het spel je oplegde, daar kwam het op neer, en daar kwam ook de soms niet malse kritiek op het spel op neer.
Die kritiek heeft Square Enix zich aangetrokken, zo blijkt wel uit XIII-2, waarin je bijna wordt bedolven onder de keuzevrijheid. Je kunt bijvoorbeeld kiezen op wat voor manier je een gesprek laat verlopen, welke route je door een gebied volgt, en op welke manier je de diverse problemen op je weg oplost.
De meest ingrijpende keuzevrijheid schuilt in de optie om eerder voltooide hoofdstukken opnieuw te spelen, en wel op zo'n manier dat er een andere uitkomst uit rolt. Op die manier kun je het verleden dusdanig beïnvloeden dat in latere tijdperken andere mogelijkheden beschikbaar komen. Daaruit voortvloeiend kan het hoofdverhaal ook op verschillende manieren eindigen.

WAS IK MAAR MET PENSIOEN, NET ALS M'N NEEF AMERIGO.

7 verschillen met de voorganger

1 Lightning is dood

Nou ja, dood, ze wordt in elk geval dood gewaand door de meeste mensen op Pulse. Toch begin je het spel met haar, en wel in het schimmenrijk Valhalla.
Het spel klapt er meteen stevig in met een dynamisch eindbaasgevecht waarin Lightning strijdt vanaf de rug van haar paard Odin, dat ondertussen door duistere hemelen galoppeert.

2 Serah leeft

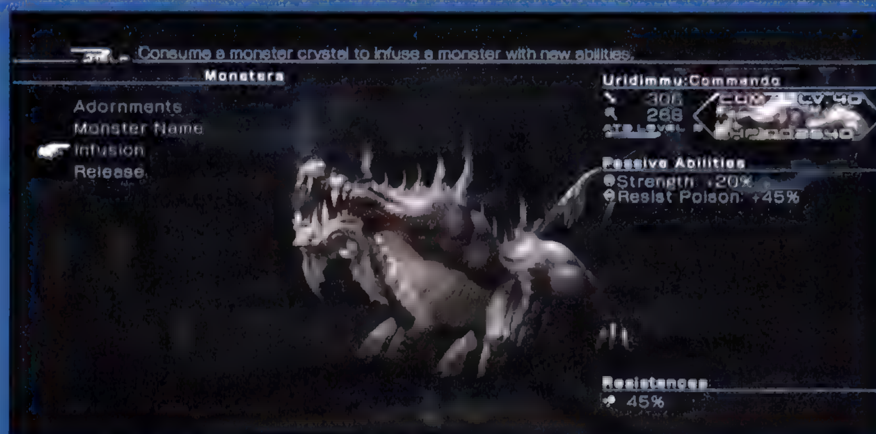
Nadat je het intro hebt voltooid met Lightning, begin je het feitelijke avontuur met haar zusje Serah. Ze is inmiddels drie jaar ouder geworden, en ziet er dus eigenlijk best legaal uit. Soms doet ze nog wel wat naïef en kinderachtig, maar toch: geen vervelend iemand om een reis van tientallen uren mee te beginnen.

3 De jongen uit de toekomst

En jawel, daar is de verplichte nieuwe piekhaarheld: Noel Kreiss. Hij is gelukkig veel minder irritant dan emo-drol Hope. Noel is zelfs wel interessant omdat hij van zevenhonderd jaar uit de toekomst komt. Hij is de katalysator van het avontuur.

"Het sleepte me mee als een trein."

Even meende ik een subtiel vonkje tussen Noel en Serah te zien overspringen, maar toen bedacht ik me: Serah is hartstikke getrouwd natuurlijk! Al is Snow nergens te bekennen,



MONSTERS GEBRUIKEN: ZO WERKT HET

Door monsters te verslaan, verdien je monsterkristallen die je kunt toevoegen aan je Party Paradigm. Een aldus gevormd Paradigm Pack kan maximaal drie monsters bevatten. De soorten monsters die je in je Pack hebt gestopt, bepalen welke Paradigma's je vervolgens voor je hele clubje (personages + monsters) kunt kiezen. Een groot deel van de strategische fun schuilt dit keer dus in het combineren van steeds weer andere monsters en experimenteren met de daarmee samenhangende paradigma's.

NIEUW: PUZZELS!

De 'anomalielabyrinten' die je regelmatig tegenkomt, worden in het spel ook wel Temporal Rifts genoemd, maar hoe ze ook heten, ze leveren iets wat ik in de voorganger node had gemist: puzzels!

Bij de labyrinten waar ik in verstrikt raakte, was dit een vrij eenvoudige opgave, waarin ik over een pad van rode tegels moest lopen om alle kristallen op te pakken. Omdat elke gepasseerde tegel verdween, moest ik het soms een tweede keer proberen om de juiste route te vinden. Ongetwijfeld gaan latere, eh, subwereldjes, pittiger beproevingen bieden.

aangezien hij op zoek is naar Lightning. Mooi is dat.

Een Moogle

Lightning geeft via Noel een cadeautje aan Serah: een Moogle! Het beestje geeft hints met zijn gloeiende bobbel en vliegt automatisch naar dingen die je zoekt. Als een vijand in de buurt is, activeert hij de Mog Clock: raak de vijand terwijl de klok nog groen is voor een grote kans op een Pre-emptive Strike.

Zoveel te doen

De doodse en lineaire wereld uit de voorganger is vervangen door bruisende omgevingen vol ruimte om je eigen ding te doen. Je kunt nu waar je wilt springen, rijden op Chocobo's, keuzes maken tijdens gesprekken, puzzels kraken, winkelen bij de reizende koopvrouw Chocolina en, jawel, uit verschillende routes en methodes kiezen om je doelen te bereiken.

Interessantere gevechten

Gewone gevechten worden nóg veelzijdiger en interessanter doordat je nu ook meevechtende en ontwikkelende monsters in je paradigma's kunt plaatsen. Dit heeft grote invloed op de manier waarop je je strategieën plant en tijdens gevechten met paradigma's goochelt. En dat is maar goed ook, aangezien de gewone gevechten weer de ruggengraat van het avontuur vormen.

Eindbaasgevechten krijgen een nieuwe impuls door de dynamischere cameravoering en Quick Time Events die keuzes afdwingen: je moet bijvoorbeeld razendsnel kiezen of je gaat ontwijken of aanvallen.

Mooi bedacht en het voert de spanning lekker op.

Reizen door de tijd

En... ik heb het beste nieuws voor het laatst bewaard: het hele fucking Final Fantasy XIII-2 is opgezet als een fucking reis door de fucking tijd! Je begint drie jaar na de gebeurtenissen in de voorganger, het tweede hoofdstuk speelt alweer vijf jaar later, en zo reis je heen en weer door de 'Historia Crux', een rooster met vierendertig vakjes die elk een tijdvlak representeren.

Het zou me niets verbazen als het laatste vakje zevenhonderd jaar in de toekomst speelt, maar zo ver ben ik nog niet, natuurlijk.

IK BEGRIJP BEST DAT IK GEWELDIG BEN, MAAR ALS ZE NOG ÉÉN VEER IN MIJN KONT STEKEN KAN IK EEN DEKBED VOL SCHIJTEN...



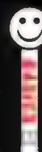


VERWACHTING *JURJEN:*

Ik vond de voorganger al geweldig, en het is mooi om te zien dat enkele lichte irritatiepuntjes door Square Enix kundig zijn vervangen, aangepast of in interessantere richtingen omgebogen. Het resulterende spel sleepte me mee als een trein terwijl ik huilde van geluk.



- Minder lineair, meer ruimte voor eigen keuzes.
- Monsters toevoegen aan je paradigma's.
- Reizen door de tijd, woehoee!
- Waar haal ik de tijd vandaan?



RPG
SQUARE ENIX
3 FEBRUARI 2012

RESIDENT EVIL

REVELATIONS

Zoals elders in de PU te lezen is, zijn er maar weinig games die Samuel zo hoog in het vaandel heeft staan als Resident Evil 4. Een vervolg als RE: Revelations houdt hij dan ook al maanden nauwlettend in de gaten.

Het frappante van mijn haast achterlijk grote liefde voor Resident Evil 4, is dat ik eigenlijk een hekel had aan de delen ervoor. Niet dat ik geen fan was van survival-horror, maar ik vond 'Resi 1' tot en met deeltje Code: Veronica gewoon onspeelbaar door de vaste camerahoeken en die bekende stroeve besturing. Dit in tegenstelling tot deel 4 dus, waarin ik me juist bevrijd voelde in plaats van beperkt. Maar zelfs ik geef toe dat als je RE 4 ergens op moet bekritiseren, dat het dan op het feit is dat die game een andere richting insloeg door de meeste survival-horror te vervangen met cinematografische actie.

Deze gast blijft altijd cool en laat zich zelfs niet van de wijs brengen door zeven sloten tegelijk.

En dat is precies waarom ik gefascineerd ben door Resident Evil: Revelations; het zal namelijk de gameplay van het door mij zo bejubelde Resi 4 combineren met de onderhuidse survival-horror van zijn destijds baanbrekende voorgangers.

"Het wordt weer echt survivalen in deze horrortitel."

Overleven

Klinkt als the best of both worlds, nietwaar? We hebben het dus over een third-person shooter met een vrije camera, die met één druk op de knop zelfs in quasi first-person modus gaat voor het specifiekere knalwerk, net als bij Resi 4, 5 en Mercenaries 3D. Maar het grote verschil is dat in Revelations de nadruk weer wordt gelegd op het verkennen van duistere locaties en het oplossen van puzzels.

Er zal uiteraard nog zat worden geschoten, maar een aaneenschakeling van Hollywoodachtige set-pieces zal deze Resi niet worden. Sterker nog, net als in de eerste paar delen, zal in Revelations de ammunitie behoorlijk schaars zijn, waardoor hersenloos knallen binnen no-time een 'You Are Dead'-scherm zal opleveren.
Het wordt dus weer echt survivalen in deze horrortitel, en daar mogen vooral de old skool Resi-fans ontzettend blij mee zijn.



Deze screen is afkomstig uit de Raid mode. Ik zou haast zeggen: de dikke Raid mode!

Volwaardig

Wat misschien nog wel interessanter zal zijn dan de gameplay, is het verhaal. Revelations zal immers geen 3DS-tussendoortje zijn zoals Mercenaries 3D, maar is het volwaardige achtste deel in de serie.
Chronologisch gezien zal het zich afspelen tussen Resi 4 en 5, en dat betekent dat we meer te weten komen over het ontstaan van de BSAA: de Bioterrorism Security Assessment Alliance waar helden Chris Redfield en Jill Valentine deel van uitmaken. Deze organisatie bestrijdt de verspreiding van biologische wapens, en zal het in Revelations moeten opnemen tegen de terroristische groepering Veltro, die twintig procent van al het water op de Aarde dreigt te besmetten met een speciale versie van het bekende T-virus. En dat is niet erg lief.
Wel lief is het feit dat we eind januari aan de slag mogen met een volwaardig nieuw deel in een serie die niet alleen zijn roots weer omarmt, maar ook bij de tijd weet te blijven. ★



Als je je in dit soort situaties wat slapjes voelt, is het natuurlijk tijd voor... een blikje Monster Energy!

weetje • weetje

Resident Evil: Revelations zal compatibel zijn met de Circle Pad Pro, het accessoire voor de 3DS waarmee je een tweede analoge stick aan de handheld kunt toevoegen. Aan te raden voor hen die graag de camera en het richten van de guns besturen met hun rechterduim.

VERWACHTING ***SAMUEL:***
De besturing van een van de beste games aller tijden, gecombineerd met de onderhuidse survival-horror die we kennen van de vader van het genre? Dat wordt heel, heel, heel vet. Oh, en ook leuk dat 3DS-bezitters er weer een exclusieve topper bij krijgen, trouwens.

- De graphics zijn prachtig en sfeervol.
- Eindelijk weer echte horror in de Resident Evil-reeks!
- Sluit verhaaltechnisch perfect aan op de vorige delen.
- Virussen, zombies, monsters; nou kennen we het trucje wel, Capcom!

SURVIVAL HORROR
CAPCOM
JANUARI 2012

2011 VOLGENS...

MAARTEN



AANTAL KM GEREISD 60.000. Ik ruik m'n gold card!

ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD Twee keer de helft, gedeeld door 1.

AANTAL MINUTEN GEGAMED Doe effe normaal. Ik speel World of Warcraft en Call of Duty.

AANTAL WOORDEN GESCHREVEN Wie de fuck heeft deze vragen bedacht!?

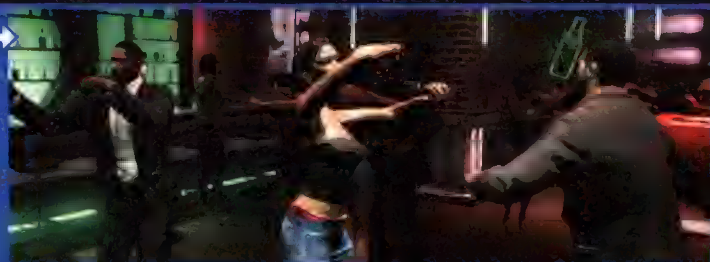
Maarten werd dit jaar onze dwaas... eeh baas.
En hoe bizar het ook klinkt, hij lijkt er nog steeds geen spijt van te hebben.



BESTE GAME

1. *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3* - Online schieten tot ik er scheel van kijk
2. *PRO EVOLUTION SOCCER* - Dit is gewoon mijn voetbalgame. Snel, hysterisch attractief en eindelijk zijn de bugs eruit. Die andere voetbalgame vind ik ook heel aardig, maar dat verdedigen maakt het nou niet bepaald leuker
3. *UNCHARTED 3* - Een goed verhaal, moddergeile graphics en reteveel hoogtepunten!

SLECHTSTE GAME



1. *CALL OF JUAREZ: THE CARTEL* - Een belachelijke keuze om met deze serie naar een moderne setting te gaan.
2. *SNIPER: GHOST WARRIOR* - Maak je een schietspel waarbij het draait om snipen... [illegible]
3. *L.A. NOIRE* - Het ziet er aardig uit, maar het spelen zelf vond ik geen hol aan. De muziek verklapt alles, het voelt aan als werken en dat eerste kruisverhoor is om te janken. Daarnaast is de hoofdrolspeler een mietje.

SPIJT VAN

Het schilderen van m'n kozijnen. Vraag niet hoe, maar ik kreeg het voor elkaar om de pees van m'n rechter MIDDELVINGER te scheuren. Dan zit je dus gewoon zes weken in een awkward situatie. Gamen en tikken werkt ook niet even soepel. Wie wil over drie jaar m'n kozijnen schilderen?

SPEELDE STIEKEM OOK

Ik heb dit jaar weer heel wat uurtjes gestopt in van die achterlijke iPhone games als FlickFootball, FIFA 11 (érg goed), Harbor Master en Angry Birds. Vooral in het vliegtuig speel ik tot m'n telefoon en iPad leeg zijn.

DIEPTEPUNT

Wouter met een PU-TV stagiair op pad sturen naar Las Vegas. Het is al een keer misgegaan met die jongens en nu ging het weer helemaal verkeerd. Raken ze een microfoon kwijt! 550 ekkies down de drain!

BLUNDER

Dat ik in LA de deur van een huurauto dichtgooide terwijl de sleutel nog in het contact zat. Die auto's gaan namelijk automatisch op slot. Sta je daar met de lichten aan en een dichte auto, en vijf lachende idioten naast je.
Oh ja, op dezelfde dag met dezelfde auto door een rood licht rijden is ook niet handig. Ach ja, het is rond en het moet rollen.

SLECHTSTE TRIP

Die heb ik uitgedeeld aan Wouter en Tjeerd. Voor een kwartiertje gamen moesten ze ongeveer veertien lichtjaar reizen. Hahahaha!

HOOGTEPUNT

[illegible]





MOOISTE TRIP

Ik heb erg genoten van de Dubai trip. Midden in een überluxe resort, zonnetje erbij, zwembadje, strandje en een gamepie checken. Jammer genoeg mogen vrouwen daar niet de straat op en valt er voor de rest weinig te beleven.

DE GAME, DE TRIP, DE ELLENDE

UFC UNDISPUTED 3 IN LAS VEGAS



Gokken is ongeveer het enige verslavende op Aarde waar Wouter zich nooit mee heeft ingelaten. Toch werd hij naar Las Vegas gestuurd, maar niet om z'n maandloon te verspelen aan de roulettetafel, nee, voor de bloedende knokkels, tot pulp gemepte hoofden en paars aangelopen gezichten in UFC3!

Ik en Vegas zijn geen vrienden. Nee, Las Vegas is geen vriend van mij, vriend. Ik zou dat in principe best willen, aangezien het niet zo gek is om een stad in Amerika die vol zit met feestende idioten en waar hotels/casino's zo groot zijn als straatblokken, als vriend te hebben. Een stad waar je aan de ene kant een zwarte piramide vindt waar een schacht licht uitkomt die tot in de ruimte reikt, en aan de andere kant een mini-Eiffeltoren. Een stad van de zonde, een plek waar al het foute in de Verenigde Staten culmineert in een dampende, kapitalistische hoop nepheid... zucht, wat een stad! Maar het is geen vriend van mij.

Mijn verwrongen relatie met Las Vegas begon in april 2008, toen ik, als beginnend, naïef gamerecensentje op een van mijn allereerste trips, naar deze stad der ranzigheid vertrok. Het was voor Midway, een bedrijf dat al niet eens meer bestaat, en ik ging er onder andere This is Vegas! checken, een game die nooit uitgekomen is. Officieel heeft het hele event dus nooit plaatsgevonden.

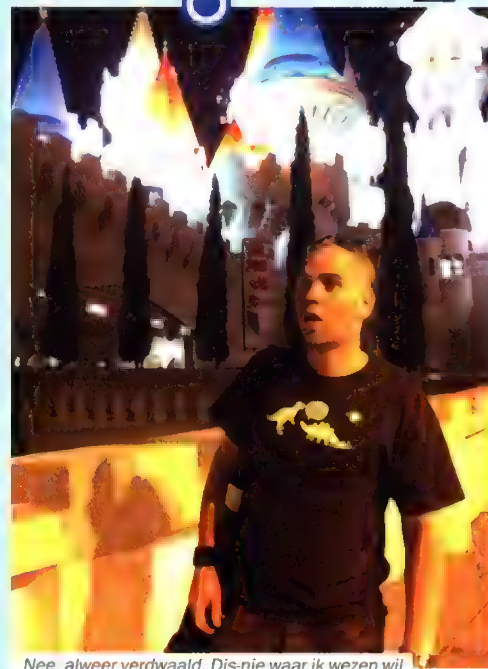
Vegas Virgin

Belangrijk om te weten voordat ik dit verhaal vertel, is dat het in Las fucking Vegas negen uur eerder is, dat er geen directe vluchten vanaf Schiphol naartoe gaan en dat het je dus in totaal zo'n vijftien uur van je leven kost om er te komen.



Omdat ik vrij geoefend ben in het slapen in een vliegtuig (heck, ik kan maffen in alles wat beweegt, ik zou zelfs weg kunnen dommelen op de rug van een gorilla!), ben ik vrij goed bestand tegen jetlags, maar deze reis zorgt toch altijd wel voor wat... ehm, geestelijke beperkingen. Dat klinkt misschien nogal ernstig, maar het betekent simpelweg dat mijn gedachten (nog) sneller afdwalen dan normaal. Denk aan Dewey in de eerste seizoenen van Malcolm in the Middle, die afgeleid wordt door een ballon en erachter aan wandelt... door half Amerika!

Tijdens mijn eerste trip naar Vegas, omdat ik nog niets gewend was, had de jetlag minstens driekwart van mijn hersenfuncties uitgeschakeld, omdat ik op een woensdagavond in Vegas aankwam, op donderdag een event had en vrijdag alweer oprotte. Gevolg: ik flikkerde in slaap tijdens de presentaties van The Wheelman en TNA Impact, miste 's avonds een feestje omdat ik in coma op mijn hotelbed lag en moest 24 uur op JFK in New York verblijven, omdat ik te laat was voor mijn overstap.



Nee, alweer verdwaald. Dis-nie waar ik wezen wil.



weetje • weetje

Een echte Ultimate Fighter komt natuurlijk naar de octagon gelopen begeleid door de beats van z'n eigen coole tune (behalve Hatsu Hioki met de house-versie van Moonlight Shadow) en dit kan nu ook in de Career mode van UFC 3. Inderdaad, dat had ook wel twee delen eerder gekund...





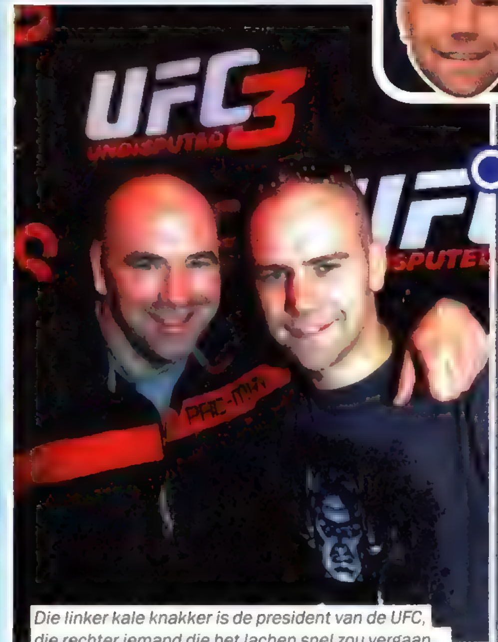
UFC 3: PRIDE

Mooi verhaal, al die kansloze acties van mij op de trip, maar ik was er natuurlijk voornamelijk om de derde game uit de UFC-reeks te checken. En het feit dat deze titel geen UFC 2012 heet plus de langere ontwikkeltijd, lijken er op te wijzen dat we een totaal andere game mogen verwachten.
Van wat ik tot nu toe heb gezien, is er inderdaad een groter verschil tussen 2010 en UFC3, dan tussen '09 en '10. Eh, volg je het nog na deze aanval van getalletjes? Mooi!
Het verschil zit 'm voornamelijk in het feit dat de Japanse MMA-organisatie Pride is toegevoegd aan deze derde Ultimate Fighting fighter. Waarom nu pas, terwijl Pride al sinds 2007 is opgeslokt door Zuffa, de moederorganisatie van UFC? Ik zou het niet weten. Zal wel een rechtending zijn...
Maar het is hoe dan ook goed nieuws, want niet alleen kunnen we met de vroegere versies van Rampage Jackson en Chuck Lidell spelen, zoals ze tijdens hun Pride-periode mensen in elkaar mepten, ook kan je vechten volgens de wat ruigere regel-set die Pride kent.
Dat betekent dat je letterlijk op gezichten mag stampen, dat de gevechten zich niet in een octagon maar in een gewone ring afspelen en dat de ronden uit één van tien en twee van vijf minuten bestaan.
In de praktijk komt dat er op neer dat je tijdens de matpartijen, ook al heb je de eerdere games net als ik flink uitgewoond, flink wat kreten van verbazing en verrassing zult slaken. 'OHNO HE DIDN'T!' Als er iemand op de grond ligt te creperen en je geeft 'm een voetbalschop recht in z'n smoel. 'WHAT THE FUCK!!' Als je tegenstander je in een sprawl-positie heeft gewerkt en je een genadeloze knie recht op je hoofd krijgt.
Dit levert nieuwe dimensies aan een hard potje knokken en het zal me niets verbazen als de Pride-regels de nieuwe standaard worden voor iedereen die met z'n maten VS-potjes gaat doen.





Verrek, da's net mijn handschrift!



Die linker kale knakker is de president van de UFC, die rechter iemand die het lachen snel zou vergaan...

"UFC 3 wordt een stuk laagdrempeliger."

En nu, in het teken van UFC3, moet ik weer herenigd worden met die oude Nemesis van me. Vegas, here I come en beter ben je aardig voor me!

Dag 1 Plee

Oké, dat beide heenvluchten geen in-flight entertainment (een scherm aan de stoel voor je, waarmee je films en shit kunt kijken) hadden, dat was op zich niet zo'n ramp aangezien ik altijd prepared ben met een lading comics, een laptop met series erop en wat filmmagazines. Maar het was wel een slecht voorteken en toch, TOCH, moest ik zo nodig mijn geluk pushen door bij aankomst in Vegas een chilidog als avondeten te nuttigen. Tussen deze pittige hotdog zat een laag bonenpasta die zelfs een geboren en getogen Mexicaan niet in een heel jaar tijd naar binnen krijgt, en ik schoof het binnen drie seconden door m'n strot!
Die avond, in mijn verdomd riante hotelkamer - dat dan weer wel - urenlang op de plee gezeten. Gelukkig was het een mooie plee, maar ik raad niemand die z'n darmen en anus liefheeft de chilidog van Pinks Hot Dogs aan.
Hoe verspild deze tijd ook was; op de plee zitten heb ik wel vaker gedaan en dus was dit niet de ultieme rampspoed te noemen. Maar het weekend was nog niet voorbij...

Dag 2 Verdwaald

Dit was niet zomaar een trip naar gokparadijs Vegas, want naast het feit dat ik de nieuwe UFC-game mocht checken, had ik ook een ticket gekregen ter waarde van 500 dollar voor de UFC Card 137, een Ultimate Fighting Gala bestaande uit zo'n tien gevechten, met als hoofdgevecht B.J. Penn versus Nick Diaz.
De dag na aankomst gingen we de 'teaser' van deze card bekijken, een zogenaamde weigh-in waarin de vechters gewogen worden ten overstaan van een groot publiek, om te kijken of ze nog wel mee mogen doen in



weetje • weetje

Als je in de vorige UFC's aan de verkeerde kant van een full mount lag en je kreeg een ground & pound op je dak, kon je alleen blokken. In dit deel kun je slagen nog ontwijken... maar je bent altijd in ieder geval een beetje de lul.





weetje - weetje

Een nieuwe techniek om geestelijke druk op je tegenstander uit te oefenen, en dus vooral handig in de MP, is het faken van je schoppen en slagen.



hun gewichtsklasse. Een excuus voor de Ultimate Fighters om een beetje cool te doen en elkaar licht sensationeel uit te dagen, maar tien gasten die zichzelf tot op hun boxer uitkleden en op een weegschaal gaan staan, terwijl twee hoeren op de achtergrond de 'no-homo' clausule uithangen, is niet echt mijn ding.
Terwijl de zaal leegliep nadat de laatste vechters, Diaz en B.J. Penn, elkaar goed bedoelde kopstoten hadden gegeven, kwam cameraman Rendo (niet z'n echte naam maar eentje die ontsproten is uit Maarten z'n - bij zeldzame vlagen - geniale brein) met het verstandige plan om nog even een presentatietekstje te filmen.
'Nee, Rendo', zei ik nog, een opmerking geladen met massa's zelfkennis, 'als we nu niet met de groep meelopen, dan raken we verdwaald. Zulke mongolen zijn we wel'. We bevonden ons namelijk in het Mandalay Bay Hotel, een ENORM hotel/casino, waar je met gemak vijf afslagen verkeerd kunt nemen. Maar Rendo drong erop aan en ja hoor... na het shot konden we de groep dus niet meer terugvinden.
'Ik zeg niet graag: IK ZEI HET VERDOMME TOCH!', verzuchtte ik. Na een belletje (met Rendo z'n telefoon, want, en dat kwam er ook nog eens bij, die van mij deed het niet dankzij onbetaalde rekeningen) bleek iedereen 'm al doodleuk gepeerd te zijn. Omdat er voor het hotel een rij van vijf kilometer voor de taxi's stond, moesten we dus de halve Strip aflopen naar het volgende event. Ach ja, lopen doe ik ook wel eens vaker, en ik ben er best goed in, dus mij kregen ze niet klein!



Walk like a... Veendammer.

UFC 3: DE CONTROLS

Terwijl UFC enorm is in The States, zijn de eerste twee games van de sport behoorlijk hardcore en lastig te masteren. Dat verdienmodel kan natuurlijk een stuk beter, en aangezien THQ ook de cursus 'geld verdienen 1.01' heeft gevolgd, wordt UFC 3 een stuk - zoals we dat zo bekakt zeggen - laagdrempeliger. Tenminste, als je dat wilt.
Ten eerste is de tutorial niet meer een reeks saaie lessen waarvan je, tegen de tijd dat je de laatste hebt gedaan, de eerste alweer bent vergeten, maar krijg je tijdens de gevechten hints en aanwijzingen die je desgewenst uit kunt zetten. Je kiest dus zelf wanneer je iets wilt leren, wat het naar school gaan-gevoel terecht de nek om draait.
Daarnaast is er een versimpeld controlschema voor n00bs, eentje waarmee je geen kwart of halve cirkels hoeft uit te voeren als je een transition naar een betere positie wil maken. Een simpel tikje omhoog of omlaag met de analoge knuppel is genoeg om van een half guard naar een back mount te gaan, als je het maar juist timet. Wanneer je vervolgens iemand in een (bijvoorbeeld) luchtpijpafknijpende rear naked choke wringt, ontvouwt zich iets wat lijkt op een telefoonspelletje uit de jaren '00.
Zaak is hier om met je rode balkje een blauwe te omvatten, net zolang totdat deze laatste verdwijnt en je submission geslaagd is. Het ziet er een beetje cheap uit, maar is wel een stuk duidelijker en spannender. Realistisch, dat dan weer niet, maar soms moet je gewoon een knieval maken voor een breder publiek.
Over knieën gesproken, die komen dan wel weer harder aan dan ooit en daar gaat het toch vooral om? Beukerij, baby!



WOUTER WORDT GESLOOPT

Wil je UFC 3 in actie zien in Las Vegas? Ga dan rap naar www.pu.nl/wouterinlasvegas1. Wil je Wouter kapot gechoked zien worden in bewegende beelden? Check dan www.pu.nl/wouterinlasvegas2













weetje • weetje

Je kunt nu ook staande chokes uitdelen en een technische knock-out veroorzaken door iemand lang genoeg tegen z'n been te schoppen; spectaculaire shit die gewoon in een UFC-battle thuishóórt!

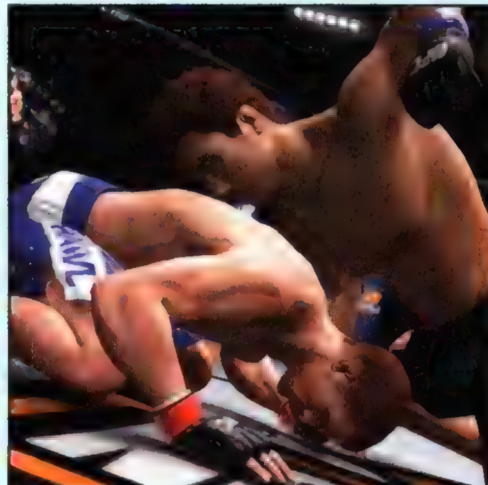
Dag 3 No mic

Dat werd echter wel anders toen we na het UFC 3-event besloten wat te gaan drinken. De heetste zuiptent bevond zich toevalligerwijs in ons hotel, de Cosmopolitan of Las Vegas, dus we spraken af om onze spullen in onze kamers te droppen en ergens op de eerste verdieping weer up te meeten. Met m'n vage jetlaghoofd ging ik echter een verdieping te láág op zoek naar iedereen, want ja, die casino/hotels zijn een soort Gokdoolhoven van fruitautomaten en blackjacktafels, en aangezien mijn telefoon het niet deed, zat bellen er niet in.
Na een half uur vergeefs zoeken, droop ik vloekend af naar m'n kamer om daar zielig en alleen op m'n bed Halloween 5 te kijken, wat ook nog eens een ongelooflijke WANKfilm was.
Naast verhalen over hoe fantastisch het avondje stappen ZONDER MIJ was, moest ik de volgende dag nog meer niet zo leuke verhalen aanhoren van Rendo. Namelijk, dat zowel de microfoon als een cameralicht op mysterieuze wijze uit de cameratas waren verdwenen. Dus gingen we naar de Gevonden Voorwerpen in plaats van te ontbijten. EN DAT VULT JE MAAG DUS NIET!!!!

Geen vrienden

Het cameralicht vonden we terug, de microfoon bleef foetsie, maar gelukkig was dat zo'n beetje alle rampspoed die het weekend voor me in petto had (behalve dan dat m'n American Express creditcard het bijna nergens deed, terwijl we toch echt in fucking Amerika waren!).
Bovendien mag je eigenlijk niet klagen als je mag stoeien met echte UFC-knokkers, een uiterst spectaculair gevecht hebt gezien waarin Diaz en Penn elkaars hoofden compleet tot pulp ramden en ook nog eens een game hebt gecheckt die pas 14 februari volgend jaar uitkomt!
Beschouw dit artikel, deze enorme zeikzang, daarom maar als ongeschreven... Dat neemt overigens niet weg dat Vegas en ik geen vrienden zijn. Bij lange na niet! ✈












CHECK DIT EN WORD LID!
FINAL FANTASY XIII-2



+ POWER UNLIMITED







47,-*

PU-ABO
+ FINAL FANTASY XIII-2
(PLAYSTATION 3- OF
XBOX 360-VERSIE)

WORD NU LID EN ONTVANG
12 X POWER UNLIMITED
EN FINAL FANTASY XIII-2
OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU
EN ONTVANG DE GAME ZELF!

WWW.PU.NL/ABONNEREN

SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG FINAL FANTASY XIII-2 THUIS!

* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN. JE ONTVANGT DE VOLLEDIGE GAME.

2011: WAAR BEN JE KLAAR MEE?









Door dit hele nummer heen kun je lezen wat de PU-redacteuren van 2011 vonden, maar op de komende twee pagina's gaat het over volgend jaar. Wat willen de jongens niet terugzien en wat is hun grootste wens voor 2012? Wouter kijkt nooit terug of vooruit, dus deed niet mee.



JJ

Waar ik me het afgelopen jaar het meest aan geërgerd heb, zijn de ***rampzalige servers*** van veel games, want daar kun je niet omheen. Je hebt goede servers nodig als je de MP wilt spelen, en het ging weer te vaak fout afgelopen jaar.
Heren en dames publishers, als jullie veel spelletjes willen verkopen, mijn zegen heb je, maar zorg dan ook dat de servers er op berekend zijn, anders maak je jezelf volstrekt belachelijk.



JAN

3D Gaming hoeft niet voor mij. Ik speel het nauwelijks, ik mis het niet en ik merk dat ik op de 3DS de beelden na verloop toch weer terugzet naar normaal 2D. Het oogt allemaal prachtig maar het biedt vooralsnog geen echte meerwaarde voor mij. Bovendien krijg ik na een tijdje gewoon een duffe kop.
De dramatische verkoop van 3D-televisies geeft ook aan dat de consument er niet echt op zit te wachten.





WARD

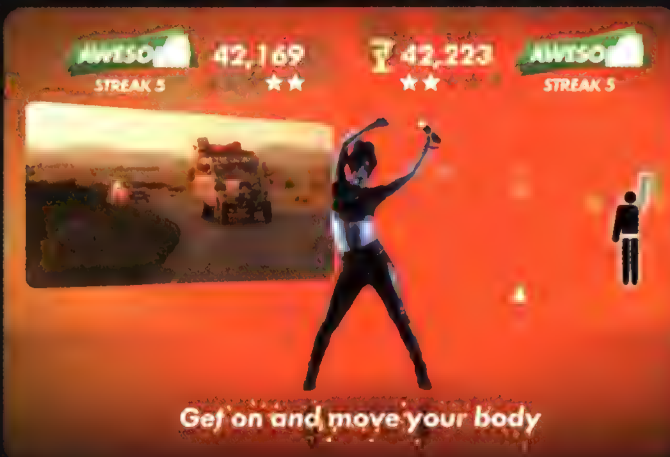
Waves met vijanden afknallen, daar ben ik wel klaar mee. Waar men eerst dacht dat je in elke game een multiplayer moest duwen, lijkt het succes van de zombies in CoD en Horde in Gears een lawine aan wave modes te genereren. Zelfs Mass Effect 3 krijgt er een! Van mij mogen ze daar wel mee stoppen. [illegible] (geforceerde) overkill.

JEROEN

Net als Jan ben ik ook klaar met dat ***3D gaming***. Het is leuk op je Sony breedbeeld-tv, maar die 3DS is wat mij betreft een hopeloos product geworden.

SAMUEL

Wordfeud. [illegible] van Wordfeud. Ik [illegible]





MAARTEN

Dansgames. Ik was zo blij dat we klaar waren met al die domme, plastic instrumenten, en nu heeft elke console en elke uitgever wel een DANSgame!
Daarnaast ben ik klaar met wachten op een A.I.-medestander totdat HIJ een deur voor je open doet, zoals in Killzone 3, Homefront en bijna elke andere shooter die ik dit jaar gespeeld heb. Ik kan zelf ook een deur open doen, jongens! Ik denk dat dat na 27 jaar gamen wel lukt!

JURJEN

Ik ben eigenlijk wel klaar met ***dat zeiken over de 3DS***. Het ding genereert fraaie graphics, de goede spellen zijn ondertussen ook gearriveerd, en dat 3D-effect is in veel van die spellen een leuke extra.
Waar ik extreem klaar mee ben, is het domme idee dat we dankzij de opkomst van mobile- en tabletgames de dedicated handhelds niet meer nodig hebben. Alsof een ding zonder knoppen en zonder titels van het kaliber Uncharted en Mario, voor elke gamer de beste keuze zou zijn.

2012: WAAR HOOP JE STIEKEM OP?









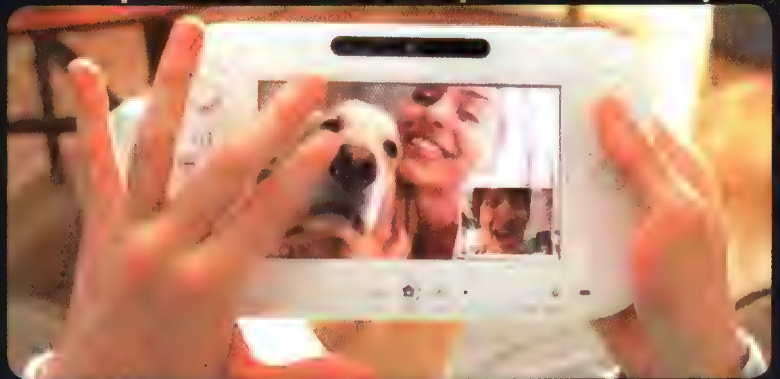
JEROEN

De wederopstanding van het muziekgenre. Ik heb hier nog een shitload aan plastic instrumenten liggen die schreeuwen om weer eens gebruikt te worden. Ik ben weer klaar om te knallen en de virtuele rockheld uit te hangen.

JJ

Ik hoop dat de wederopstanding van de muziekgames uitblijft. Als je muziek wilt spelen, koop een instrument! Verder wil ik ook ***geen nieuwe console in 2012***. Ga gewoon maar goede games maken. Meer niet. Ik hoef geen vernieuwende shit, gewoon verbeterde versies van alles wat top was dit jaar.







JURJEN

Ik hoop stiekem ***dat Nintendo in 2012 de concurrentie weer even stil krijgt*** met een 3DS op stoom, een succesvolle lancering van Wii U en vooral lekker veel goede games die snel achter elkaar arriveren.



WARD

Meer ontwikkelingen op het gebied van cloud gaming, crossplatform en het gebruik van oude savegames zoals in Mass Effect. Hierdoor hoef ik mijn profiel of savegames niet steeds mee te zeulen en kan ik bijvoorbeeld mijn Diablo 3 items verkopen via mijn telefoon. Dit is geen gimmick, maar werkelijk functioneel in tegenstelling tot een 3D-functie. Ik ben dan ook erg benieuwd hoe een shooter als Dust 514 op de console samen gaat werken met de pc-MMO Eve Online.

SAMUEL

Vechtgames hebben dit jaar sowieso al enigszins een revival meegemaakt, maar stiekem hoop ik dat dit nog maar het begin was en dat ***het fightergenre weer de koning van competitief gaming wordt!*** Stiekem hoop ik dus dat mensen zich minder zullen bezighouden met vragen als "zal ik voor Battlefield 4 of Modern Warfare 4 gaan?", maar zich juist gaan afvragen wanneer er nou weer eens een nieuwe Guilty Gear-game uitkomt.



JAN

Dat Microsoft volgend jaar met ***serieus nieuws komt over de opvolger van de Xbox 360***. Een grote onthulling op de E3 2012, met aardverschuivende nieuwe techniek en geen machine die slechts nog mooiere beelden tot leven weet te toveren.

MAARTEN

Ik hoop met Jan mee: ***ik wil ook een nieuwe Xbox***. Het liefst morgen. Het is echt nodig, want steeds meer games komen op meerdere schijfjes. Knap trouwens dat Skyrim wel op één disk past.
En Ward, dat van Diablo-items verkopen op je telefoon komt er echt wel hoor. Blizzard heeft die tool zelfs al via de Armory remote optie. Kan je de veiling op, en alles onderweg doen!

REVIEWBLAD

TOPSCORE

L.A. NOIRE: THE COMPLETE EDITION
(PAG. 067)





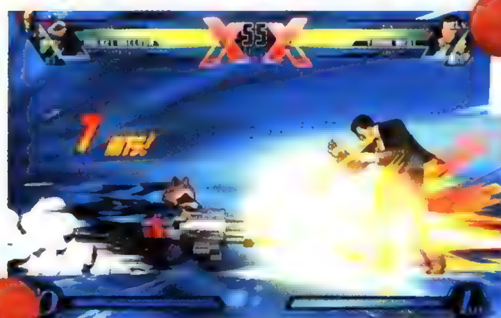
OUDE WIJN IN NIEUWE ZAKKEN

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY
(PAG. 049)

OUDE WIJN IN NIEUWE ZAKKEN

GOLDENEYE 007: RELOADED
(PAG 051)







OUDE WIJN IN NIEUWE ZAKKEN

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
(PAG. 058)

Mijn 5 centen - Op de redactie is de madness van het najaar net voorbij, maar bij mij thuis is de gekte op z'n hoogtepunt. Welke game moet ik in hemelsnaam in mijn console stoppen en waar haal ik de tijd vandaan om al dat moois te bewonderen? Ik had daar in principe heel wat avonden en weekendjes voor gereserveerd, maar er komt ongewild steeds wat tussen. Zo zat ik laatst ineens aan de high tea met zeven chicks en mijn eigen meisje onder de noemer: "even de vriendinnen ontmoeten". Iedereen had wat lekkers gebakken en terwijl deze calorieënbommen werden verslonden, vlogen de onderwerpen als kleine piemels en hoe je nog beter kon bakken en breien over tafel. Ondertussen dacht ik met weemoed aan de besneeuwde bergen van Skyrim, de kerkers van Diablo en het geweld van MW3. Al mijn gametijd verdwijnt op deze manier als sneeuw voor de zon en dan is december met al die familieverplichtingen nog maar net begonnen. Hoezee! - Ward





MARIO KART 7



In de slipstream van de springende Mario verschijnt de racende Mario vol oude en nieuwe mogelijkheden op de Nintendo 3DS. Het zal wel weer een lekker spelletje zijn geworden, want we hebben Jurjen tijdens het spelen niet één keer horen vloeken.

Eerst een aanzwellend gesuis, dan een repeterende toeter, en vervolgens verschijnt de welbekende blauwe waas voor mijn ogen. Gelaten kijk ik toe hoe het blauwe schild op mijn gloednieuwe personage Lakitu inbeukt, hoe hij krijsend in zijn hippe nieuwe bijenwagentje over de kop slaat, en hoe een kirrend snolletje en een lachende aap mij voorbij scheuren, de finish over.

Ik had me voorgenomen om niet te vloeken, dus zeg ik heel zacht 'verdorie nog aan toe'.

Een mooie manier om te verliezen? Niet echt. Maar het hoort erbij in Mario Kart. Want dat speel ik, Mario Kart. Alweer het zevende deel in de serie.

Bij elke nieuwe Mario Kart rijst weer de vraag: wat zit erin? Nou, het blauwe schild zit er nog steeds in, kan ik je vertellen.



In het echt rijden vrouwen ook altijd vooraan... de file.



Machtig wapen

Dat blauwe schild, dat na afvuren automatisch en onverbiddelijk naar de speler in de eerste positie raast, is eigenlijk nog niet eens zo'n verkeerd wapen. Het is een wapen dat alleen de coureurs in de achterste posities kunnen krijgen, en hen een welkome kans biedt om weer een beetje in de race te komen. Het is een wapen dat de groep bij elkaar houdt.

Met hetzelfde doel voor ogen introduceerde Nintendo in deel 2 van de serie een soort onzichtbaar elastiek dat achterblijvende computergestuurde coureurs voorwaarts katapulteerde, zodat ze zelfs constant in de slipstream van de snelste spelers bleven rijden. Gelukkig zit dat er niet meer er in.

Je kunt nu echt een heel eind uitlopen op je computergestuurde tegenstanders. Helemaal omdat de nieuwe wapens niet bijster veel impact hebben. Na het blauwe schild is het machtigste wapen in deel 7 nog steeds de Bullet Bill die in deel 5 werd geïntroduceerd.

Zeven items

Wat de splinternieuwe wapens betreft, is de Lucky 7 op papier oppermachtig, maar dat bleek in de praktijk wel mee te vallen. De Lucky 7 levert je in één klap zeven items op. Plots cirkelen er een groen schild, rood schild, paddenstoel, banaan, bob-omb, superster en blooper rond je kart. Als je op de X-knop drukt, gebruik je het item wat zich op dat moment voor de neus van je kart bevindt. Ik vertrouw erop dat goede spelers er meer uit kunnen halen dan iemand als ik, die met kinderlijke geestdrift op de X-knop blijft rammen om alles nog voor de volgende bocht te gebruiken.

Nee, geef mij maar de vuurbloem. Die doet precies wat je verwacht. Je kunt korte tijd vuurballen gooien, zowel naar voren

COMMUNITY

De beste vernieuwing op online-gebied is de mogelijkheid een community te stichten met eigen regels en omstandigheden. Je krijgt voor die community een code die andere spelers (vrienden, mensen die je van een forum kent) eenmalig voor toegang moeten invoeren, en voilà: je hebt tot diep in 2012 altijd wat leuks te doen.



als naar achteren, met een vrij klein bereik. Daar moet je toch één of twee tegenstanders mee kunnen treffen.

Het Tanooki-staartje is aan mij niet zo besteed maar een geducht wapen voor goede en tactische spelers. Je kunt er namelijk niet alleen tegenstanders mee omver beuken, je kunt er ook zo'n beetje alle naderende projectielen mee wegslaan. Behalve het blauwe schild, natuurlijk.

Subtiele vernieuwingen

Genoeg over de power-ups. Laten we het over de levels hebben.





Er zijn zestien nieuwe en zestien oude levels. De nieuwe levels zijn zeer geïnspireerd vormgegeven en hebben lekker avontuurlijke thema's.

Shy Guy Bazaar is een door maanlicht en lampionnen in blauwpaarse gloed gehuld woestijnstadje waar Shy Guy's op vliegende tapijten je weg kruisen.

Ook de andere nieuwe omgevingen getuigen van meer fantasie en inspiratie dan die van Super Mario 3D Land. Vooral de alpenweiden van Daisy, de ijsplaneet van Rosalina en het galjoen van Wario zijn me bijgebleven.

De oude levels hebben subtiele vernieuwingen gekregen die aanspraak maken op het vermogen van je kart om stukjes te zweven of onderwater te racen. Als je in Koopa Troopa Beach bijvoorbeeld nét naast de schans in het water springt, race je gewoon onderwater verder. Weet je de schans wel te raken, dan verschijnt een glider aan je kart zodat je naar een binnendoortunneltje in de rotswand kunt zweven. Leuk als het lukt.

Verlengstukken

Toch drukken de nieuwe mogelijkheden om onderwater of door de lucht te racen geen zwaar stempel op de races. Je kunt met slim zweefwerk wel eens een stukje ruw terrein passeren of je onderwater door een opwaartse stroming wel eens naar een hoger gelegen route laten tillen, maar het zijn daarmee eerder verlengstukken van wat je normaal springend al deed dan dat ze een heel nieuwe manier van denken en racen introduceren.

De impact van het 'bouw je eigen kart' model is ook minder dan ik had verwacht. In Mario Kart draaide het altijd al om de verschillende eigenschappen van de karts, en die worden ook nu weer gekenmerkt door de personages die erin zitten.

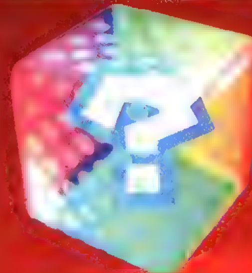
De mogelijkheid om naast je personage ook een bepaald soort frame, glider en wielen te kiezen, biedt meer nauwkeurige mogelijkheden om de eigenschappen van je kart te bepalen, dat is alles.


Op deze manier wordt leuk verbeeld dat je aan de staart van het peleton hangt.

Parallelle uitdaging

De vernieuwing die in mijn beleving de meeste impact heeft op de races, is de introductie van een verzamelsysteem. Je kunt tijdens elke race maximaal tien munten verzamelen, en elke keer dat je zo een honderdtal passeert, komt een nieuw onderdeel voor je karts beschikbaar.

Natuurlijk zul je niet rusten voordat je alle vraagtekens op de



selectierollen met nieuwe onderdelen hebt bezet. Doorzetters schijnen zelfs gouden onderdelen vrij te kunnen spelen.

Zo krijgt elke race een parallelle uitdaging: niet alleen als eerste over de finish, maar hoe dan ook finishen met de maximale tien munten op de teller.

Daarbij is de kunst niet zozeer het verzamelen van die munten, maar het behouden ervan, want bij elke voltreffer verlies je er drie. En reken maar dat je stevig baalt als je met tien munten de finish nadert en het geluid van een naderend blauw schild de iets te voorbarige binnenpret bederft.

Misschien is dat wel de grootste verworvenheid van deze nieuwe Mario Kart: een gloednieuwe reden om heel zacht 'verdorie nog aan toe' te zeggen.


Wat zegt een schildpad als ie een lekke band krijgt? Godgloeiendegodverdomme!


Wouter kwam laatst geschrokken terug van de plee. Had ie allemaal witte stipjes op z'n poep. Dat heet in de volksmond ook wel de paddenstoelgang.

"Het blauwe schild zit er nog steeds in, kan ik je vertellen."

SCORE **86**

Mario Kart 7 is geen uitbarsting van creatieve energie. Het spel leunt vooral op wat leuk was aan de voorgangers. De subtiele vernieuwingen zijn desondanks talrijk genoeg voor een fris racegevoel. En de uitvoering van alles benadert de perfectie. Het is gewoon een ijzersterke Mario Kart geworden.

JURJEN



Dankzij je vrijspeeldrang vermaak je je hier in je eentje wel vijftien uur mee. Doe dat keer tien als je in een leuke community met anderen speelt.

150 UREN



BASICS

RACEN
NINTENDO
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

2011 VOLGENS... JEROEN



AANTAL KM GEREISD 40.161
ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD 1374
AANTAL MINUTEN GEGAMED 43.000
AANTAL WOORDEN GESCHREVEN 33.782

Jeroen speelde in 2011 de beste sportgame aller tijden, en mocht voor datzelfde spel ook nog eens naar San Francisco. Topjaartje dus.



HOOGTEPUNT

Hoe nerd wil je het hebben? Super blij zijn met mijn selectie voor het All Star Team in NBA 2K12 als kersverse rookie van de New York Knicks!



BESTE GAME

1. *NBA 2K12* - Het spel dat ik het meeste speel en de beste sportgame ooit!
2. *BATTLEFIELD 3* - Hier heb ik online toch wel de meeste uurtjes in gestoken.
3. *SKYRIM* - Wanneer ik nog wat vrije uurtjes heb, wil ik nog wel eens door de wereld van Skyrim wandelen.

SPEELDE STIEKEM OOK

Gran Turismo 5. Normaal gesproken ben ik meer van de arcade racegames, maar voor Gran Turismo kun je me wel wakker maken, hoor. Potverdikkie [illegible] die Coca Cola Cup in de wacht sleepte (zie PU vorige maand). Puur de underdog, de man van wie je het niet nad verwacht.

BLUNDER

In een PU-TV item roepen dat de Sony Tablet S draait op Gingerbread, terwijl dat Honeycomb moet zijn. Ja, waarom verzint Google ook dat soort stomme namen voor haar besturingssysteem. Hou het lekker simpel zou ik zeggen, want de opvolger van Gingerbread heet... Ice Sandwich. Kom op zeg!



SLECHTSTE GAME

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]



SLECHTSTE TRIP

Ondanks dat we een vette game te zien kregen op een fantastische hotelkamer, kunnen we een dagje naar Schiphol voor Max Payne 3 natuurlijk niet rekenen tot de toffe trips.

DIEPTEPUNT

Niet deel kunnen nemen aan de Amsterdam Marathon door een hele stomme knieblessure die maar niet wilde genezen. Momenteel heb ik m'n zinnen gezet op de Halve van Egmond en bereid ik me rustig voor op de Amsterdam Marathon van 2012.

SPIJT VAN

Al die uurtjes die ik in NBA 2K12 heb gestoken en waarmee ik mijn vriendin ernstig heb verwaarloosd. Ze neemt het me nog steeds kwalijk, maar ik mag sinds kort weer in ons bed slapen.



MOOISTE TRIP

Ik twijfel een beetje tussen Los Angeles en San Francisco. San Fran was heel tof, aangezien ik daar een kijkje in de keuken kreeg bij de mannen achter de NBA 2K-serie. Maar ik ga toch voor Los Angeles en voor L.A. Noire. Want holy crap, mijn gezicht ingescand zien worden was toch wel een van die dingen die je niet zo snel meer vergeet.





HALO

COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY



Wouter kijkt met grote ogen toe hoe Master Chief de crashpod uitstapt en weer, voor het eerst, rondkijkt naar de groene praal van Halo. Alles begint weer opnieuw in Halo: Combat Evolved Anniversary. Fuck yeah...

Waarom ik zo fucking awesome ben? Goede vraag. En terecht ook dat je het je afvraagt. Hoe komt een mens namelijk zo awesome? Eén ding kan ik je verzekeren: het ligt niet alleen aan mijn MJOLNIR Mark V Powered Assault Armor. Misschien maar tien procent, de rest is puur John-117, baby!
Op m'n zesde kwam men er al achter dat ik beter was dan al die andere losers. Sterker, groter, betere reflexen en ja, zeker een grotere lul. Dus propten ze me in zo'n SPARTAN-II armor en dat is het slimste wat ze ooit gedaan hebben!



weetje • weetje

Halo Waypoint, het Halo centrum voor de ultieme fans, zit geïntegreerd in deze game. Geen plek waar ik uren in kan spenderen, maar er vallen wel wat sappige geheimen in te ontdekken.

Hou het simpel

Weet je wat het vooral is? Ik hou het gewoon simpel. Als een grunt mij shit geeft, dan 'POW' schiet ik hem met een kogel van m'n M6D morsdood. Zonder te knipperen, ja toch!
Het ligt er maar net aan hoe cool je in die situaties bent, zie je? Als je gewoon kalm blijft, de situatie rustig overziet, dan kan je zelfs een heel fucking leger Covenant aan! Tenminste, als je zo'n brute gast bent als John-117 dan kan je dat.



Dus beste hardrijders, het kan altijd nog erger dan geflitst worden...

"De Chief is back, modderfokkers!"

Blijf cool

Ja, rustig blijven en jezelf kunnen aanpassen, dat is de sleutel naar succes. Als er een Elite op mij af komt, dan laad ik mijn plasma pistol op, blaas z'n schild van z'n harses en schiet hem door z'n voorhoofd met m'n MA5B. Dat is aanpassingsvermogen, even goed kont schoppen met UNSC-wapens als met die van de Covenant. Ik rijd het dopje van een flesje BLAST af met het linkervoorwiel van een Warthog, maar ik kan evengoed een bakkie groob verwarmen met de booster van een Type-25, bitches!

Stay awesome

Ik heb het gevoel dat het nu mijn tijd is om te schijnen, want de shit is nu echt AAN. De Autumn wordt aangevallen, een of ander A.I.-chickie genaamd Cortana zit in m'n helm en... hoe zal ik 't zeggen, alles ziet er merkwaardig scherp en sprankelend uit. Alsof ik ultiem gefocust ben, alsof m'n awesomeness z'n absolute top heeft bereikt...
De Chief is back, modderfokkers, en niemand kan zich verstoppen! ✪



weetje • weetje

Vergeet niet: Halo: CE Anniversary hakt niet de volle 60 euri uit je portemonnee, maar kost 39,99 wat aan lekker geprijsd grenst als je even vergeet dat je deze game al kent.

REVIEW

XBOX 360



Wisten jullie dat Wouter helemaal niet houdt van de zomer? Hij heeft liever stortbuien. We noemen 'm ook wel regenwouter...



In dé multiplayer is er een nieuwe mode: 'Wie is de Chief?'

SCORE 88

Betere graphics, maar ook geremasterde soundeffects, nóg betere A.I., zeven Halo: CE multiplayer maps, de toevoeging van Skulls en Terminals, ongeveer zoals je ze kent uit ODST en Halo 3, maar dan met prachtig geanimeerde filmpjes. Essentiële shit voor Halo-fans dus...

WOUTER



Campaign Solo Heroic + Campaign Co-op Legendary + Multiplayer = tijd die ik niet heb.

343 UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
343 STUDIOS / MICROSOFT
1 - 2 SPLITSCREEN / 2 - 16 ONLINE
OUT NOW

ANNO 2070



Bij een game als Anno 2070 lijkt de ontwikkeling een beetje te hebben stilgestaan. Het jasje kan nieuw zijn maar daaronder is het allemaal behoorlijk conservatief en vooral gemaakt om nog wat te cashen met oude spelmechanieken. Het is net alsof je het over Jan hebt...

PC REVIEW

Vanzelfsprekend moest Anno 2070 door mij besproken worden, want niemand hier op de redactie zit op deze game te wachten. Niet omdat het een slecht spel zou zijn, maar de populariteit van het bouwsim-met-RTS-elementen genre heeft betere tijden gekend. Geef ze ook eens ongelijk. De meeste gamesgenres zijn geëvolueerd maar spellen als Anno 2070 zijn een beetje stil blijven staan, en daar kan het nieuwe, gelikte uiterlijk en de futuristische twist die de Anno-formule heeft gekregen weinig aan veranderen.

Toch, als het op bouwsims aankomt, hou ik juist van conservatief. Voor mij hoeft dit type spellen helemaal niet drastisch vernieuwd te worden. Kijk naar StarCraft 2; geen bizarre vernieuwingen, wel een dijk van een spel.

Anno 2070 heeft overigens wel degelijk wat versheid in petto maar speelt en voelt tegelijkertijd erg vertrouwd. Heb je een van de meeste recente Settlers of Anno-games gespeeld, dan zul je je ook in Anno 2070 als een vis in het water voelen.

Algen

Over water gesproken; door de opwarming van de aarde zijn grote delen van onze planeet onder water komen te staan. Aan de speler de taak om een nieuwe wereld te stichten, en dat kan op twee manieren. Word je een industrieel (Tycoon) die maling heeft aan het milieu en zoveel mogelijk wil produceren en verdienen? Of ben je een technologisch begaafde hippie (Eco) die in alles wat ie doet Moeder Natuur in het achterhoofd houdt?

Spelen met die laatste partij kost wat meer tijd en de productie komt wat langzamer op gang, maar als Tycoon speel je met vuur. Als industrieel kunnen jouw keuzes resulteren in boorplatformen die exploderen of een zee die zo vervuild is, dat er geen vis meer in leeft.

Als bomenknuffelende technerd kun je altijd terugvallen op genoeg schone brandstoffen en assets... alleen kost dat dus meer moeite.

Er is ook nog een soort van derde partij, de Techs, die je in staat stelt om bijvoorbeeld algen te oogsten en onderwater energiecentrales neer te zetten.



weetje • weetje

Wonen, twintig meter onderwater? Het kan! Voor zo'n tien miljoen dollar heb je een luxe onderwater woning van 340 vierkante meter, ontworpen door Frank Darnet Design. Check 't op: http://tiny.cc/v0Oit

Later in de game kun je zelfs beide filosofieën combineren wat ik dan wel weer een beetje jammer vond, want dat haalt de basisthematiek - wat voor speler ben je en hoe ga je om met het milieu - een beetje onderuit.

Tevreden

Het militaire aspect is aanwezig maar speelt een ondergeschikte rol, en in de Free to Play mode kun je dat onderdeel zelfs helemaal laten voor wat het is.

In basis is en blijft het spel dan ook een economische sim waarbij vooral onderdanen tevreden gehouden moeten worden en verschillende productietakken op elkaar dienen aan te sluiten. Door deze keer twee totaal verschillende facties in te brengen, onderwater te bouwen, de lucht in te gaan(!) en het milieu een rol te laten spelen, voelt Anno 2070 fris als een lentebries.



Als je hier woont, kun je echt zeggen: 'ik loop effe een rondje om het huis'.

"Een bescheiden najaarstoppertje."



Hier ga je meer 'een blokje om'.



En hier moet je als je naar buiten gaat, de deur niet op een kier laten staan.

SCORE 80

Spectaculair is het misschien allemaal niet, maar kwalitatief valt Anno 2070 toch echt in de categorie (bescheiden) najaarstoppertje. Ik hoop dat deze game tussen alle rondvliegende kogels, hakkende Nords en moordende Italianen toch z'n welverdiende graantje meepikt.

JAN



Tot 2070 gaat ie je niet bezighouden, maar als je 'm twee keer via een andere invalshoek speelt, ben je wel effe zoet. Daarna is er de multiplayer.

25+ UREN



BASICS

BOUWSIM / RTS
RELATED DESIGNS / UBISOFT
1-4 SPELERS
OUT NOW



GOLDENEYE 007 RELOADED



Tijdens het reviewen van GoldenEye 007: Reloaded dacht JJ maar één ding: 'wie heeft 't in zijn bolle kop gehaald om deze remake vrijwel gelijktijdig uit te geven met topshooters als Battlefield 3 en Modern Warfare 3?'



Raadseltje: Deze ex-profvoetballer is een liefhebber van de Oosterse keuken. Johan Chineeskens.

Het lijkt pure commerciële zelfmoord om een shooter uit te brengen op het moment dat MW3 en Battlefield 3 nét in de winkels liggen. Des te vreemder dat de uitgever van Goldeneye 007: Reloaded (GOR) Activision is, nota bene de uitgever van MW3!
Ik heb nu al medelijden met dat jongetje dat van zijn oma GOR krijgt in plaats van MW3 of BF3, omdat opoe dacht 'hé James Bond, dat vindt hij vast leuker dan al die anonieme soldaten.'



Fanvoer

Er kan maar één verklaring voor deze actie zijn: GOR is slechts bedoeld voor de fan van de oude GoldenEye. Net zoals Duke Nukem Forever bedoeld was voor de Duke-fan. Een eresaluut aan een oude klassieker, niks meer en niks minder.
En zo zal ik hem behandelen. Niet als volwaardige FPS, want dan kan ik kort zijn: redelijke graphics, matige A.I., repetitieve actie, stealth factor die niet stealth is en veel te weinig Hollywood!

weetje • weetje

GoldenEye 007: Reloaded heeft een lekkere 'ouderwetse' four player splitscreen mode. Kom daar nog maar eens om vandaag de dag.

> **"Een halfbakken remake."**

Maar goed, de fan dus. Eerlijk is eerlijk, GoldenEye en niet Halo liet in 1997 als eerste zien dat een FPS ook kon werken op een console. Lekkere en vlotte knalactie die prima aan te sturen was via de controller.

GOR is een HD-remake van de Wii-versie, die weer een remake is van de N64-versie. De vraag is nu, gaat de fan GOR nog steeds leuk vinden na al die jaren of doet het juist afbreuk aan de herinnering?

Gesleuteld

GOR is geen honderd procent remake van de oorspronkelijke Golden Eye. Nog niet eens voor de helft. Je herkent af en toe delen van een level, maar de rest is nieuw.
Dat is begrijpelijk omdat het leveldesign van ruim tien jaar terug nu echt niet meer kan. Minder begrijpelijk is het feit dat Pierce Brosnan vervangen is door de huidige Bond, Daniel Craig. Misschien hipper, maar het doet ook afbreuk aan de werkelijkheid. En als fan wil je toch dat er aan Bond-films niet gesleuteld wordt.
Waar men grafisch, qua verhaal en leveldesign de boel nog wat gemoderniseerd heeft, is de A.I. van de CPU's juist verder het verleden in geslingerd. In GoldenEye was de A.I. nog cool voor die tijd, maar nu is het van zeer wisselvallig niveau. Soms werken vijanden samen, om daarna volkomen idioot voor je loop te springen.
En dan de stealth; in het oorspronkelijke deel goed uitgewerkt, hier soms echt stupide met vijanden die zo doof en blind zijn als een bejaarde mol. Hierdoor komt de actie toch grotendeels neer op rennen door de levels, afgewisseld met wat geklooi op je smartphone en quick time events.

Halfbakken

Door deze wisselvallige mix van (spaarzame) hoogte- en dieptepunten hou je als fan waarschijnlijk hetzelfde gevoel aan Reloaded over als ik aan Duke Nukem Forever.
Het geeft je op de sterkste momenten in de game een fijn gevoel van nostalgie, maar het merendeel van de tijd denk je alleen maar aan hoe het was geweest als ze de game echt vanaf scratch goed hadden opgebouwd met de mogelijkheden die er nu zijn, in plaats van deze halfbakken remake.



Raadseltje: Deze Bond-acteur is een groot Nintendo-liefhebber. Pierce Super Mario Brosnan



REVIEW
PS3 : XBOX 360

SCORE 69

GoldenEye 007: Reloaded is als de reünie van de meeste popgroepen van vroeger: best leuk om weer eens een keer terug te zien, maar 't kan echt niet meer op tegen de krakers van tegenwoordig.

JJ



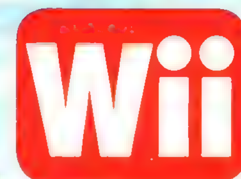
Een beetje zitzak-Bond heeft de singleplayer campaign in een uurtje of zeven uit. Daarna kun je met de multiplayer aan de slag.

7+ UREN



BASICS

SHOOTER
ACTIVISION
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

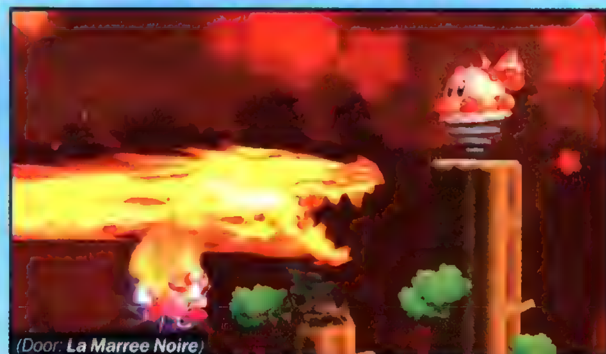


KIRBY'S ADVENTURE

In 2000 verscheen Kirby 64: The Crystal Shards, en daarna heeft het elf jaar geduurd voordat er weer eens een traditioneel Kirby-avontuur (dus inclusief zuigkrachten) op een homeconsole verscheen. Onze eigen Kirby-lookalike Jurjen was er wel aan toe. Dacht hij...



Kirby's Adventure Wii is de overtreffende trap van Kirby's Adventure, het kleurrijke platformspel dat in 1993 op de NES verscheen.
Zet je zonnebril maar op als je eraan begint, want ik heb nog nooit zulke felle kleuren in zulke heftige contrasten bij elkaar gezien. Rozer dan roze beweegt superheld Kirby zich door snoepwinkelachtige taferelen en gebruikt hij zijn zuigkracht om vijanden op te slokken en hun vaardigheden over te nemen.
Dit keer kan hij zelfs gebruik maken van driedubbele zuigkracht (schudden tijdens het zuigen) om reuzenvijanden en complete bouwwerken op te slokken, terwijl hij van sommige transformaties ook een ultravariant kan bemachtigen.
Gebruik van die ultrakrachten gaat gepaard met beeldvullende wapens, spetterende effecten, exploderende omgevingen en ultieme machtsgevoelens. Tenminste, zolang het trucje geloofwaardig blijft.



(Door: La Marree Noire)
Reden #2312 waarom de huismus langzaamaan verdwijnt uit Nederland.



Opzetjes

Zo halverwege wereld twee begin je te doorzien hoe het spel in elkaar zit. De vijanden gebruiken hun krachten eigenlijk niet om jou aan te vallen, ze staan opgesteld als passieve verstrekkers van superkrachten, exact zo gepositioneerd om je vermogens te geven waarmee je de hindernissen die volgen moeiteloos passeert.
Wanneer je bijvoorbeeld een watervijand vindt, kun je die opslokken om over de lavablokken die erna komen te surfen. En krijg je het steenvermogen in de schoot geworpen, dan weet je: er zal wel weer zo'n schuine helling komen waar ik als steen vanaf kan glijden. Wie vuurkracht krijgt, kan ijsmuren of de lont van een kanon om de hoek verwachten.
Dergelijke opzetjes tref je niet slechts hier en daar, het hele spel is er omheen gebouwd.

Doorzichtig

Nee, ik ga niet klagen dat het spel door die kant-en-klare



weetje • weetje

In Amerika heet dit spel Kirby's Return to Dream Land. De Europese titel is beter, omdat het spel (veel) meer lijkt op Kirby's Adventure dan op Kirby's Dream Land.



(Door. **Wezzz**) *Mijn nichtje is bang voor elke spin die er bestaat. Laatst gingen we naar de kermis, trapte ze alle suikerspinnen kapot.*

opzetjes te makkelijk wordt, ook al is dat wel zo. Wie klaagt over het feit dat Kirby-spellen te makkelijk zijn, heeft niet begrepen waar Kirby-spellen voor staan. Platformers met Donkey Kong zijn moeilijk, platformers met Mario zijn gemiddeld, platformers met Kirby zijn makkelijk. Dat is een heldere indeling die niet moet veranderen.

En ik ga ook niet klagen over het feit dat deze Kirby niet zo origineel is als het vorig jaar verschenen Kirby's Epic Yarn, of het onlangs verschenen Kirby's Mass Attack. Door die alternatieve uitstapjes ging ik juist weer verlangen naar een traditioneel Kirby-platformavontuur.

Het viel me alleen op dat dit traditionele Kirby-platformavontuur zo doorzichtig met belonende opzetjes strooit, dat ik me een beetje voor mijn eigen daden ging schamen.

Bespeeld worden

Alsof iemand je overduidelijk laat winnen met schaken, en je vervolgens de hele tijd schouderklopjes geeft omdat je zo'n goede schaakspeler bent. Alsof een team van twintig mensen een geweldig grote dominobaan voor je heeft gebouwd, je vraagt om het eerste steentje om te stoten, en vervolgens luid voor je applaudisseert terwijl de stenen vallen. Alsof je Uncharted 3 speelt.

Zo voelde ik me vaak tijdens het spelen van Kirby's Adventure Wii. Ik had het gevoel dat ik de power-ups niet zelf toepaste, dat ik al die voortreffelijke vernietiging niet zelf teweegbracht. Het voelde alsof ik niet speelde, maar werd bespeeld. Dat gevoel ontstond in wereld twee en werd steeds wat erger.

Gelukkig heb ik de game niet enkel in mijn eentje beleefd.

Een kind

Als je iets moois wilt beleven, moet je een kind van vier of vijf deze Kirby laten spelen. Een kind die de opzetjes nog niet doorziet, en constant het gevoel houdt dat hij het allemaal op eigen kracht doet; dat slopen van vijanden en omgevingen, dat toepassen van de vele power-ups op precies de juiste momenten. Kijk naar zijn gezicht, en je ziet zuiver geluk. De trots en blijheid springen van zijn stralend gelaat als de kleuren van je scherm.

En het wordt nog mooier als je een tweede controller pakt om met hem mee te spelen. Of als je met vier spelers tegelijk gaat 'Kirby-en'. Mensen die wel eens met z'n vieren 'Mario-en' weten hoe tof dat is, elkaar wisselend helpen en hinderen, elkaar uit beeld rennen of op de schouders nemen. En deze Kirby grossiert royaal in dat soort mogelijkheden.

SAAMHORIGHEIDSGEVOEL

Speler één is altijd een roze Kirby die in feite het singleplayer-avontuur speelt. Als een tweede, derde of vierde speler mee wil doen, kan hij simpelweg de plusknop ingedrukt houden om bij te springen.

Je put allemaal uit dezelfde voorraad levens, wat eigenlijk heel goed werkt en het saamhorigheidsgevoel versterkt, net als de kundig in de levels verwerkte mogelijkheden om elkaar te helpen en te beschermen.



(Door. **D-Unlimited**) *Fusie makers Zelda & Kirby nu officieel.*

"Het voelde alsof ik niet speelde, maar werd bespeeld."

Op de bek

Ik schrok even, toen ik zag hoe roze Kirby een gele Kirby op de bek pakte om zijn energie te delen. Je denkt dat ik een grap maak, maar toch is dat precies hoe het oogt, als je je levensenergie deelt met een andere speler door jullie poppetjes met de monden tegen elkaar te drukken. Het is tegelijk schattig en schokkend.

Alleen maar schattig zijn de mogelijkheden om elkaar te dragen, aan elkaar te hangen en aanvallen te synchroniseren. Zo kunnen de betere spelers de mindere spelers helpen, en ga je vanzelf geloven dat de mens nog niet zo'n slecht en egocentrisch wezen is. Tot speler één weer eens als een gek door alles heen rent en de camera meetrekt, terwijl de andere drie spelers roepen 'wacht nou even, wacht nou even, we wilden dat tandwiel nog pakken!'

Bevrediging

Jawel, natuurlijk kun je na het - veel te snel - uitspelen van de game weer terug naar eerder doorlopen levels om alle tandwielen te pakken, minigames vrij te spelen, enzovoort, blablabla. Het is allemaal bekend materiaal voor iemand die al een paar Kirby's heeft gespeeld, en misschien heb ik er wel te veel gespeeld.

Als singleplayer-avontuur vond ik het in elk geval een erg mooi en perfectionistisch afgewerkt spel dat elk kind gelukkig zal maken, maar mij niet zoveel deed. Als multiplayer-avontuur vond ik het een geweldig spel, dat van de ultrabrute superkrachten juist een extra stimulans maakt om de levels keer op keer te doorlopen: je wilt natuurlijk altijd voorop lopen om die krachten te pakken.

Met twee tot vier spelers krijgt deze Kirby wat ontbreekt als je in je eentje speelt: de bevrediging van zelfverdiende winst.



SCORE 72

Ervaren gamers zullen de doorzichtige opzetjes van het spel al snel doorzien, maar voor beginnende spelers is Kirby's Adventure Wii een droom van een spel. Met twee tot vier spelers zal iedereen hiervan genieten.

JURJEN



Na een uurtje of vijf uur heb je het eindbeeld bereikt en kun je je als je daar zin in hebt op de extra's storten.

5 UREN



BASICS

PLATFORMER / ACTIE
HAL / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

LORD OF THE RINGS

WAR OF THE NORTH

Veel spellen hebben tegenwoordig een co-op mode; een onderdeel dat we vanaf deze maand regelmatig apart gaan testen. In onze nieuwe rubriek 'Co-PU-latie' spelen twee, drie of vier redactieleden met elkaar de co-op mode van een game. We bijten het spits af met LotR: War of the North.

DIT AVONTUUR HOEF JE NIET TE BELEVEN.



IK HELP JE, MEISJE... ALS IK VANAVOND MIJN ZWAARDJE BIJ JE IN DE OLIE MAG HANGEN

FARIN (Samuel)

DIT IS PRECIES GOLDEN AXE! EN DAN HEB IK HET NIET OVER DE DEODORANT

ANDRIEL (Jeroen)

ANDRIEL: Ik ben dus de chick? Really?

FARIN: Niet gaan zeuren nou. Jij bent de magerste van ons en past dus het makkelijkst in een maillot, dus ja, jij bent de chick. Maar goh, WAT EEN VERRASSING, ik mag de harige dwerg zijn. Subtiel, jongens. Heel subtiel.

ERADAN: Hey, ik wil best met je ruilen, hoor. Dwergen schelden, zuipen bier, zijn lomp en zelfs hun vrouwtjes hebben baarden. Krijg er heimwee van naar Groningen...

ANDRIEL: Die deo kun je anders best gebruiken, want je stinkt een uur in de wind. En kun je misschien stoppen met de hele tijd achter mijn reet aan te lopen? Ik heb steeds het idee dat je onder mijn rok probeert te kijken, kleine viezerik. Dat is heel irritant, want ik kan me sowieso al moeilijk concentreren tijdens die vele geestdodende gevechten.

ANDRIEL: Vrouwen met een baard... wat dacht je van een Drag-Queen met puntoren? Maar goed, wel eentje die een zooitje magie in haar donder heeft! Hoe dan ook, laten we niet te lang stilstaan bij onze geaardheid of Samuel z'n lengte, dat is namelijk een beetje kort door de bocht.

FARIN: HAHAHAHA, hi-la-risch! En met 'hilarisch', bedoel ik: 'hou je bek'. Overigens zie ik nu wel dat ik in het bezit ben van een behoorlijk grote bijl, en daar word ik best gelukkig van. Dwarf it is! Maar, wacht even: een mannelijke strijder, een chick die denkt te kunnen vechten, een dwerg met een bijl... Heb ik dit niet in mijn kinderjaren ooit eerder gespeeld? Dit is precies Golden Axe! En dan heb ik het niet over de deodorant.

ERADAN: Hhhhmmm, Golden Axe in Midden-Aarde zei je, ukkie? Klinkt als een winnaar, maar dunne kans dat we met zo'n enorme topper te maken hebben. Want kijk, als ik deze lelijk-aars ork voor z'n bek rag, dan raak ik hem niet echt, maar splijt z'n schedel toch doormidden! En dat is niet omdat ik zo'n schele HU-MAN ben, dat is pure crappyness.

ZIELLOZER DAN GOLLUMS PIK, IK ZEG HET JE

ERADAN (Wouter)

FARIN Ja, daar heb je gelijk in, mijn mannelijke, langere strijdgenoot. Sowieso vind ik de game in z'n geheel best lelijk. Veel bruin, veel generiek uitziende personages en vijanden... ik zie de magie van The Lord of the Rings-franchise hier niet echt in terugkomen, maar goed, wellicht dat ik gewoon nog wat meer orks moet slachten. En Andriel, niet zo zeuren; had je maar geen vrouw met goed gevormde billen moeten zijn.

ANDRIEL: Nu ik er wat langer over nadenk, is dit eigenlijk wel een van de meest eentonige avonturen waar ik ooit aan deelgenomen heb. Wel gezellig overigens, daar niet van, maar Farin heeft een punt dat we in feite allemaal hetzelfde kunnen. Los van onze sekse of grootte. En mijn vaardigheden een beetje opwaarderen valt ook nog behoorlijk tegen.

ERADAN: En met 'gezellig' versla je Sauron niet! Ik vind trouwens ook niets van de magie en overweldigende fantasy-bruutheid van de films terug in deze game. Heb laatst nog de Extended Editions van The Fellowship of the Ring en The Two Towers op Blu-ray gecheckt, gewoon omdat ik een tyfusnerd ben, en War of the North kan nog zoveel Spaanse dwergen, beeldvullende trollen en elfbitches tegen je scherm aan kwakken, het komt niet eens een millimeter in de buurt van de awesomeness van de film! Of de boeken wat dat betreft... Ze gebruiken de setting en de wezens, maar weten niets van de sfeer mee te pikken. Ziellozer dan Gollums pik, ik zeg het je.

ANDRIEL: Dank je. Je laat me blozen, dwergje.

ERADAN: AWKWARD!!!!

ANDRIEL: Laat Ward hier buiten! Maar goed, het is hier inderdaad niet erg mooi. Wat wil je in een wereld die overspoeld is door het kwaad. Dan kan de natuur zich toch niet van haar mooiste kant laten zien? Die gaat ook gebukt onder het juk van dat ene oog. Maar goed, die kinderen met haar op hun voeten moeten die ring maar effe snel in de vulkaan mieteren. Kan ik ook weer naar huis. Ik word er een beetje moe van dat ik jullie de hele tijd moet healen.

FARIN Wel ben ik sowieso het tofste personage om mee te spelen. Niet alleen is mijn kruisboog awesome, maar ik ram letterlijk met gemak door groepen vijanden en grote monsters heen, en ik heb een soort van oerschreeuw waarmee ik iedereen altijd omver weet te schreeuwen. Doe mij dat maar eens na, skinny bitches! FUS RO DAH!

ERADAN: Jij mag jezelf tenminste nog nuttig voelen met je fancy schildje. Mijn 'speciale' power is een flinke hengst met m'n zwaard. Hoezo is dat speciaal? Wat dan wel oké is, zijn de geheime opslagplaatsen die mijn buddies overal verstopt hebben, waar ik pijlen, armor en shit uit kan halen. Zie je ze niet? Hier is er eentje. Hier, man! Kijk dan! HIER, BLINDE AAP!!!

ANDRIEL: Voor een dwerg ja. Maar we kunnen er kort (of klein) over zijn: dit avontuur hoef je niet te beleven. Stel dat ik het avontuur moest beoordelen dan scoorde hij twee van de vijf lelijke dwergen.

ERADAN: Ja, of drie van de zes schrale, seksueel gefrustreerde aardmannen.

FARIN Mijn speciale skill komt eigenlijk op hetzelfde neer, bro: ik kan stukken steen kapotslaan en daarmee schatten vinden enzo. Weet je, hoe langer ik erover nadenk, hoe meer ik vind dat we op elkaar lijken. Ik bedoel, we hebben allemaal een lichte en een zware aanval, en we kunnen allemaal counteren en wegrollen. Zelfs ik, met m'n dikke reet! Ook hebben we allemaal een projectiel. Ik heb een kruisboog, jij hebt een normale pijl en boog, en Andriel heeft lange-afstandsmagie. Toch een beetje jammer, vind je niet?

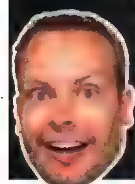
ERADAN: Misschien is dat een verborgen moraal over hoe alle humanoiden diep van binnen hetzelfde zijn, maakt niet uit of je dwerg, Chinees, elf of Edgar Davids bent. Heal the world, hoeren, maak het een betere plaats.

♫ SINTUH..., SINTUH MAARTEN, ♪ DE VARKENS HEBBEN STAARTEN, DE KOEIEN HORENS, KERKEN TORENS. DAAR STAAT EEN RIJKMAN DIE VEEL MISSEN KAN, HONDERDDUIZEND LICHTJES AAN, DAAR KOMT ♪ ♫ SINTUH MAARTEN AAN ♫ ♪

HÉ FARIN, HEB JIJ NOG WAT HANDGRANATEN OF CLUSTERBOMMETJES?

FARIN Ach, zo slecht is ons avontuur nou ook weer niet. Het is vermakelijk gehak en, eh, geslash, maar gewoon net een tikkeltje te hersendood. Bovendien, als je vandaag de dag een fantasievol potje wil knokken in een middeleeuws jasje, dan heb je je handen vol aan Dark Souls en Skyrim, toch? Ik geef ons gerampetamp een voorzichtige zes van de tien Hobbits, waarbij ik ook nog even wil benadrukken dat die kleiner zijn dan dwergen.

2011 VOLGENS... JJ



AANTAL KM GEREISD Elke dag 1 km op de fiets.

ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD 456 wedstrijden gewonnen, in FIFA 11.

AANTAL MINUTEN GEGAMED Te veel volgens mijn oogarts.

AANTAL WOORDEN GESCHREVEN 54.000, waarvan dik 10.000 door Ed werden geschrapt.

Qua tripjes was 't in 2011 een beetje behelpen voor JJ, maar de lawine aan topgames in 't najaar maakte veel goed.

SPIJT VAN

Dat ik Wouter met zijn Veendamse kleikop niet van Duke Nukem heb afgetrokken. Alleen ik had natuurlijk duidelijk kunnen maken dat je deze game niet serieus moet nemen. Maar [illegible]

BLUNDER

In een interview met een website spreken over 'die gast in Metroid', terwijl dat dus een chick is. Vijftien jaar status als gamejournalist in tien seconden down the drain. Nu alleen nog leren wie Link en wie Zelda is.



SLECHTSTE GAME

1. *BODYCOUNT* - Codemasters had snel door dat ze geen shooters konden maken. Een game te laat helaas.
2. *THOR: GOD OF THUNDER* - Wel consequent: bij een kutfilm hoort een kutgame.
3. *CALL OF JUAREZ: THE CARTEL* - Les 1 in 'Hoe verneuk je een op zich leuke serie'. Ubi ging gangsta-style maar dan wel op z'n Vanilla Ice.



BESTE GAME

1. *NBA 2K12* - Voor het tweede achtereenvolgende jaar mijn nummer 1. Ook al doet de echte NBA niks, dit superieure sportspel laat iedereen weer zien hoe je games moet maken.
2. *UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION* - In al het online geweld is dit gewoon weer een game die echt een episch SP-avontuur neerzet. Als je UC3 hebt uitgespeeld, heb je ook echt een avontuur beleefd waar je nog tijden aan terugdenkt.
3. *FIFA 12* - Ook al is het tactical defending een bitch in het begin, dit is de game die mijn leven het komend jaar gaat domineren.



HOOGTEPUNT

Het heerlijke najaar met vrijwel alleen maar Triple A games en de aankondiging van GTA V. Gaming was weer even de talk of the town zonder gezeik over geweld, verslaving of obesitas. Wel een enorme aanslag op het budget van fanatieke gamers.

SPEELDE STIEKEM OOK

Mass Effect 2, totdat ik er na een uur of drie achterkwam dat ik er inderdaad geen geduld voor heb. Als ik tekst wil lezen, koop ik wel een boek voor Pete's sake!

MOOISTE TRIP

[illegible]

Tristan speelde schietgame

- Schietspel leidt tot geweld: verbod (16,0%)
- Verband games/geweld niet aangetoond (32,4%)
- Kun je ook wel schietfilms verbieden (26,0%)
- Ouders kunnen zelf oordelen (13,4%)
- Verbod: ja, onder bepaalde leeftijd (12,2%)

DIEPTEPUNT

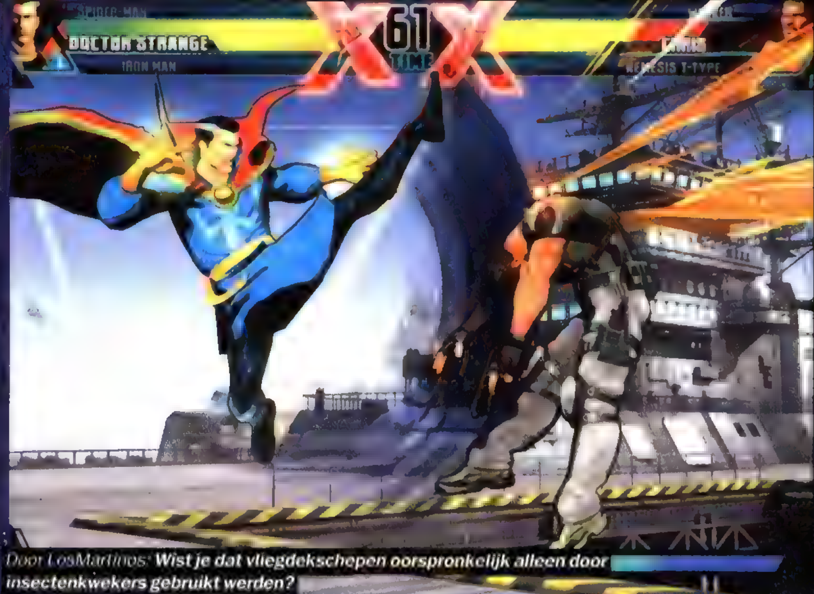
Toch nog steeds het gezeik en gezeur van de mainstream media over geweld in games. Ze komen er maar niet overheen, waarmee ze de meest populaire vorm van entertainment schromelijk onderwaarderen. En maar klagen dat jongeren geen kranten of tv meer kijken.

SLECHTSTE TRIP

Eerder genoemde koortsaanval was ook meteen mijn slechtste trip. Plus die tig keer dat ik vertraging had in de trein, terwijl er dus veel te weinig goede games voor de PSP en 3DS uitkomen. Dat daar geen Kamervragen over worden gesteld.



ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3



Door LosMartinos: **Wist je dat vliegdekschepen oorspronkelijk alleen door insectenkwekers gebruikt werden?**

Vuurballen die het hele scherm vullen hebben weinig meer met vechten te maken, maar Samuel geniet met volle teugen van dit soort overdreven spektakel. Kleine mannetjes houden nu eenmaal van overdreven spektakel...

REVIEW

VITA PS3 XBOX 360

Als er dit jaar iets klote was voor Japan, dan waren het wel die aardbevingen en tsunami's die eerder dit jaar het land flink te grazen namen. De natuurrampen hadden gevolgen voor het hele land, en dus ook voor gamedevelopers als Capcom.

De jongens daar wilden eerder dit jaar werken aan een constante stroom van downloadable content voor het in februari uitgebrachte Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds, maar dat idee werd even in de koelkast gezet, aangezien de natuurrampen alles behoorlijk in de war hadden gegooid.

Om het uitblijven van de DLC een beetje goed te maken, hebben ze al die achterstallige content onlangs bij elkaar gesmeten, en in de vorm van een stand-alone game alsnog in schijfvorm in de winkels gelegd voor de helft van de prijs van Fate of the Two Worlds.



Door Wezz: **Iemand slaan terwijl je een bazooka in je klauwen hebt? Da's net zoiets als een Renault Megane kopen terwijl je geld voor een betere hebt.**

Vers bloed

Het goede nieuws is dus dat je nu een vettere, extra uitgebreide versie van Marvel vs. Capcom 3 kunt kopen voor maar dertig euro. Het slechte nieuws is dat bezitters van het origineel niks meer aan die eerste game hebben en drie tientjes moeten neerleggen voor, in feite, een stand alone uitbreiding waar twaalf extra personages in zitten.

Maar laat één ding voorop staan: de twaalf nieuwkomers (zes Marvel-helden en zes Capcom iconen) zijn stuk voor stuk geweldig.

De stoere Ghost Rider is een genot om mee te spelen, en de terugkeer van de ultracoole ninja Strider Hiryu is voor Capcom-fans een geschenk uit de hemel. Ook zijn er zat obscuurdere en komische personages bijgekomen zoals Iron Fist en Phoenix Wright, waardoor het totale rooster van 48 personages een van de mooiste en meest gevarieerde in de geschiedenis van gaming is geworden. En er zitten geen slappe kopieën of aftreksels tussen, zoals bijvoorbeeld altijd het geval was bij de Mortal Kombat-ninja's.

"Het rooster is een van de mooiste in de geschiedenis van gaming."

Helemaal alleen

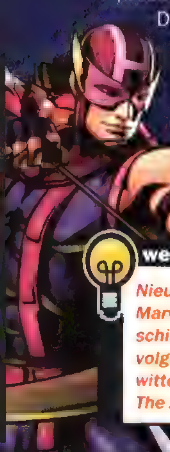
Niet geheel onbelangrijk is het feit dat de balans tussen de vechtersbazen ook verbeterd is. De nadruk lag altijd erg op het rushen naar je tegenstander en hem of haar vervolgens overweldigen met close-combat combo's, maar mede door de nieuwkomers wordt het langeafstandswerk weer in ere hersteld.

De grootste en meest welkome toevoeging naast de nieuwe vechters, is echter de Spectator mode in de online lobby's, waardoor het wachten op een tegenstander een stuk vermakelijker en leerzamer is geworden. Hiermee is de meest kleurrijke en over-de-top multiplayer-fighter van vandaag beter en verslavender dan ooit.

Toch heeft de Mortal Kombat-remake laten zien dat een ingewikkelde en competitieve game als deze best toegankelijk én substantieel kan zijn voor de eenzamere speler, en dat is iets wat deze update net als zijn voorganger vergeten is. Ultimate Marvel vs. Capcom 3 is dus net zo moeilijk, chaotisch en veeleisend als zijn voorganger, maar wie dat weet te omarmen, zal, vooral online, de tijd van z'n leven hebben.



Door ahlledbox: **Het zal niet lang duren voor de linker stoom uit zijn oren krijgt.**



weetje - weetje

Nieuwkomer Hawkeye, de Marvel-held die altijd raak schiet met zijn boog, zal volgend jaar ook op het witte doek te zien zijn in The Avengers.

SCORE 86

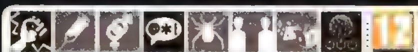
De meest intense vechtgame van dit moment is nog uitgebreider en toffer geworden. De singleplayer is nog steeds karig, maar de multiplayer is oneindig speelbaar, vooral dankzij de Spectator mode. Voor slechts dertig euro moet elke nieuwsgierige potentiële vechtersbaas 'm haast wel kopen!

SAMUEL



De eenzame speler zal al binnen enkele uren klaar zijn, maar wie dit competitief speelt, kan hier jarenlang plezier van hebben.

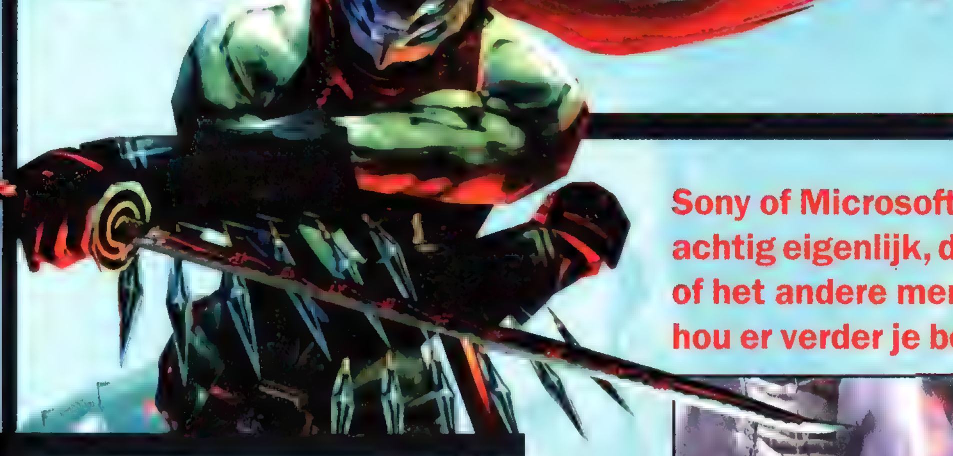
392 UREN



BASICS

FIGHTER
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

SHINOBI





Sony of Microsoft. PES of FIFA. Android of Apple. Kinderachtig eigenlijk, die strijd tussen aanhangers van het ene of het andere merk. Koop gewoon wat je hebben wilt, en hou er verder je bek over, vindt Jurjen.

Toch ben ik blij dat ik vroeger geen Sega-fan was, maar gewoon van Nintendo hield. Het lijkt me namelijk erg vervelend om ooit Sega-fan te zijn geweest. Steeds weer die hoop dat de spellen uit je jeugd op een eerbiedige manier tot nieuw leven worden gewekt. En dan steeds weer die teleurstelling als je wordt afgescheept met broddelwerk. Of de sluimerende pijn die je voelt als een fenomenale franchise zomaar wordt beëindigd.

Wanneer je kijkt hoe Sega omgaat met geweldige series als Nights, Shenmue, Sega Rally, Shining Force en Streets of Rage, zou het me verbazen als er ergens op aarde nog één Sega-fan is overgebleven.

Polygonenpaard

Met Shinobi op de 3DS zal Sega geen fans terugveroveren. Het spel heeft namelijk de allure van het gemiddelde onder licentie vervaardigde actiespelletje. Je moet de hele tijd zijwaarts lopen, springen en klauteren. Vijanden kun je met zwaard of (magische) projectielen verwijderen. Soms ga je opeens dood, en moet je onthouden waar dat gebeurde om daar de volgende keer overheen te springen. Daarmee zijn de spelhandelingen van Shinobi wel opgesomd. Nu kun je zeggen dat je in de oorspronkelijke Shinobi-delen weinig anders deed, maar dat waren andere tijden. Dat Shinobi vroeger zoveel indruk maakte, kwam voor een groot deel door de mooie grote sprites en - voor die tijd - spectaculaire setpieces en situaties.

Het was echt geweldig in 1993, dat je op zo'n paard voorbij die parallax verschuivende achtergronden galoppeerde; maar anno 2011 maakt het niet zoveel indruk meer, als je zo'n blokkerig polygonenpaard op het kleine scherm van je 3DS ziet rennen.

Nieuwegein

Het is ironisch dat de nieuwe Shinobi juist op het gebied van de graphics zoveel kansen laat liggen. Het had al veel gescheeld als de game de visuele overtuigingskracht had mogen krijgen van een Street Fighter of Dead or Alive (beide erg fraai op de 3DS).

Het is gewoon triest dat een gameserie die ooit indruk maakte met zijn technische raffinement in zijn nieuwste vorm vooral 'mwoa'-gevoelens oproept. Denk aan kleine, weinig gedetailleerde poppetjes en omgevingen die door het eentonige kleurgebruik allemaal hetzelfde gevoel oproepen: alsof je op een regenachtige zondagmiddag door een buitenwijk van Nieuwegein wandelt.

Het spannendste aan de graphics zijn misschien de details op de voorgrond (gras, regen, takken), al zijn die eerder irritant dan mooi, aangezien ze regelmatig je zicht op de actie blokkeren en door het 3D-effect een scheeltrekkende werking hebben.


In de ijslevels is het gebruik van sneeuwkettingen verplicht.

"Een middelmatig en inwisselbaar loop-en-hak-spelletje."


Kut-level.


De meeste deelnemers aan 'So You Think You Can Fly' haalden de tweede ronde niet.

Dood

Was dat te veel tekst over de graphics? Dat komt omdat de gameplay zo weinig voorstelt. Dat was ook vroeger al het probleem bij Sega-spellen.

Nee, geintje, geintje, ik zit je maar een beetje te plagen hoor, oude Sega-fan. Maarten is volgens mij ook een oude Sega-fan, en Maarten is hoofdredacteur van Power Unlimited, dus is er niets mis met oude Sega-fans. Wanneer je als oude Sega-fan jezelf een beetje voor de gek wilt houden, zou je deze Shinobi op de 3DS zelfs kunnen beschouwen als 'een glorieuze terugkeer van een geweldige franchise', mijn zegen heb je.

Voor mij is het met deze titel helemaal duidelijk: Shinobi is dood, en we hoeven geen spectaculaire wederopstanding meer te verwachten. Dus eigenlijk past hij prima in het rijtje met andere uitgerangeerde Sega-legendes, zoals Toejam and Earl, Golden Axe, Altered Beast en Alex Kidd.

Zo, en wat zal ik nu eens spelen? Die zalige nieuwe Zelda of die machtige nieuwe Mario Kart? Ja, ook het leven van een Nintendo-fan is niet zonder problemen, hahahahahaha.


weetje • weetje
De allereerste Shinobi was een speelhalspel en verscheen in 1987.


weetje • weetje
In 1990 verscheen Alex Kidd in Shinobi World. De eerste eindbaas was een mollige kerel met een snor die met vuurballen gooide en oorspronkelijk Mari-Oh heette.

SCORE 52

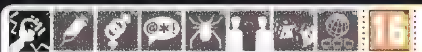
Shinobi is een middelmatig en inwisselbaar loop-en-hak-spelletje, terwijl het natuurlijk veel meer dan dat had moeten zijn. Jammer dat Sega zo slordig met zijn franchises omspringt.

JURJEN



Op de makkelijkste stand had ik de game in vier uur uitgespeeld. Op de moeilijkste stand gaat dat me in vier jaar nog niet lukken.

4+ UREN



BASICS
PLATFORMER / ACTIE
GRIPTONITE / SEGA
1 SPELER
OUT NOW

2011 VOLGENS...

JURJEN



AANTAL KM GEREISD 7452
ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD 2348
AANTAL MINUTEN GEGAMED 31.296
AANTAL WOORDEN GESCHREVEN 100.812

Eindelijk weer eens een Nintendo-cover, en het gevoel deel uit te maken van een winning team... Jurjen was wel down met 2011.

SPIJT VAN

Ik ben dit jaar een paar keer bijgesprongen als eindredacteur (o.a. voor PU 11 en de DRAKE), en dan is het altijd pijnlijk om achteraf nog fouten in die bladen te ontdekken.
Ik heb ook wel spijt van het feit dat ik het 3D-effect van de 3DS eerst als iets bijzonders heb aangeprezen, terwijl het na een tijdje toch eigenlijk niet zoveel voor blijkt te stellen.

HOOGTEPUNT

De E3 is altijd weer een hoogtepunt, en ik vond Nintendo's persconferentie met de warrige onthulling van de Wii U eigenlijk wel spannend. Op een 'WTF, WTF, WTF is dat nou?'-manier spannend, bedoel ik dan.
Verder vind ik het erg fijn dat het zo goed gaat met de PU. Het voelt lekker om deel uit te maken van een winnend, goed op elkaar ingespeeld en behoorlijk fanatiek team.



BLUNDER

Waar moet ik beginnen? Ik denk [illegible] een goede tweede positie.



SLECHTSTE TRIP

Ik heb alleen maar leuke trips meegemaakt. Geen vervelende dingen beleefd, veel mooie dingen gezien. Ik moest wel even slikken toen ik zag dat Jesse van [N]Gamer naast me kwam zitten in het vliegtuig, aangezien die kerel nog een centimeter breder is dan ik. Gelukkig was het geen vlucht naar LA maar naar Londen.



MOOISTE TRIP

De trip naar Volition in Champaign was cool. Leuk bedrijf met aardige en interessante mensen, ook al maken ze niet de allerbeste games [illegible] bezoek aan Vlambeer was ook niet mis.



BESTE GAME

1. *THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD* - Je voelt aan alles dat dit klassiek materiaal is. Heerlijk groot, diep, uitdagend en betoverend. Er zijn enorm veel goede, ideeen in verwerkt, terwijl het toch ook een sluitend geheel is.
2. *MINECRAFT* - Als ik denk aan de diepste gevoelens van avontuur, ontdekking, [illegible] ingen aan Minecraft vanzelf bovendrijven.
3. *SWORDS & SWORCERY* - In een tak van sport waarin conventies en herhalingen de dienst uitmaken, vond ik het geweldig om eens een heel nieuw en lekker vreemd maar toch ook best magisch avontuur te beleven.



SLECHTSTE GAME

1. *STEEL DIVER* - Zoals ik in mijn review al stelde: 'Doorgefokte demo's horen niet [illegible] de 3DS.
2. *UDRAW* - Begrijp me niet verkeerd: ik vind uDraw een fantastisch instrument. Alleen de games/software-dingen die ervoor verschijnen zijn kut.
3. [illegible] (hoop ik).

DIEPTE-PUNT

Ik vind het jammer dat de 3DS zo slecht werd onder steund in 2011. Hopelijk komen er in 2012 wat meer titels die de aanschaf van het ding rechtvaardigen. En een re-design met grotere schermen, betere batterij en tweede stick, graag.

SPEELDE STIEKEM OOK

Skylanders, een grandioze mix tussen fysiek en virtueel speelgoed. Verder ook veel Wii Party gespeeld met gezin en familie, wat een geweldige game blijft dat toch, veel toffer dan Mario Party. Wordfeud heeft ook aardig wat tijd opgeslokt.

BATTLEFIELD 3 & MODERN WARFARE 3

Na, 'trekt de mist nog een keer op' en 'wanneer eindigt de soap bij Ajax' was 'wat is de betere FPS: Battlefield 3 of Modern Warfare 3' de meest gestelde vraag in november. De 3J's vinden het echter een kutvraag.



Als je de kop goed had gelezen, moet je de '&' hebben zien staan tussen de twee titels. Toch weten we bijna zeker dat vrijwel iedereen daar 'vs' las, want dat is wat iedereen wil zien. Wat is de betere FPS: Battlefield 3 of Modern Warfare 3? Men wil bloed aan de paal!

Maar geheel volgens de lijn die we al vanaf de eerste previews hebben gevolgd, doen we daar niet aan mee. Reden: het zijn totaal verschillende shooters. Het is alsof je Madden met FIFA gaat vergelijken, omdat er in beide games een bal, een goal, spelers en gras aan te pas komt. Terwijl elke footiefan die per ongeluk Madden koopt, niet blij zal zijn...

DISCUSSIE

Sure, we hadden een vergelijking kunnen maken. Maar die had niks meer opgeleverd dan de volgende discussie:

JJ MW3 is echt de betere shooter. BF3 is saai man. Twintig minuten lopen om een kill te maken... die dan niet eens echt telt, want het gaat om het voorkomen dat je doodgaat. Een FPS die gaat om niet doodgaan... kom op zeg.

JEROEN Je lult, MW3 is pas suf. Onrealistische bunnyhop-shit die niks te maken heeft met oorlogsvoering. Is alleen geschikt voor koters en ego's.

JJ Je bent gewoon een sukkel Jeroen, je durft het niet eens tegen me op te nemen in MW3, man tegen man, enkel de knife. Jij durft alleen met je tank en je vriendjes.

JEROEN Tuurlijk joh, ga jij nu maar lekker die no brainer shooter van je spelen. BF3 is gewoon te moeilijk voor je omdat je niet kunt samenwerken. Logisch ook, want in het echt heb je ook geen vrienden.

JJ Ik ben gewoon te goed voor vrienden. En dat je BF3 wilt spelen snap ik wel, in het echt hou je ook van hardlopen.

SMAAK

Is die discussie leuk? Misschien. Hebben we hier wat aan? Nee. En hoewel je de PU natuurlijk ook koopt voor de gein die er in staat, wil je toch weten of een MP goed is of niet. Vandaar dat we er in deze 3J's voor kiezen om beide shooters af te zetten tegen hun voorgangers. Waarbij JJ en Jan vooral MW3 voor hun rekening nemen omdat ze die veel spelen, en Jeroen en Jan BF3 (Jan heeft geen sociaal leven) omdat ze daar de nodige tijd in hebben gestopt.

Kortom: hebben we hier te maken met de beste, meest innovatieve BF en MW ooit, of zijn het toch vooral geoliede herhalingsoefeningen?











Sorry, ik heb dit plaatje van een Franse site...

BATTLEFIELD 3

BF3: ECHT NIEUW OF MEER EEN HERHALINGSOEFENING?

JEROEN Zo op het eerste gezicht is er niet zo heel veel nieuws onder de zon bij Battlefield 3; het zit 'm met name in de details zoals tactical lights op je vuurwapens of lasersights die bijzonder handig zijn wanneer je wat mensen wilt verblinden. En die kleine details zijn voor mij genoeg om er weer helemaal in te zitten. Ik wil geen nieuwe of andere BF.

JAN Ben het niet helemaal met Jeroen eens. Battlefield 3 heeft een nieuwe engine en daardoor voelt de game voor mij hagelnieuw aan. De Frostbite 2 engine is tot heel veel moois in staat en dynamische schade heeft zowel visueel als ingame de nodige impact.

Minder klassen is ook een verbetering; de balans onderling voelt nu sterker aan en teamwork staat meer dan ooit voorop. Je hebt écht het gevoel mee te doen aan een grootschalige oorlog.

Bovendien stapelt de game beloning op beloning. Voor alles wat je doet, word je in de game beloond en krijg je ervaring. Dat werkt zeer bevredigend en verslavend. Daarnaast zit het leveldesign van de maps vol fantastische tactische mogelijkheden.

REVANCHEERT DICE ZICH IN DE MP VOOR DE ZEER MATIGE SP?

JEROEN Eerlijk gezegd speel ik de singleplayer modes van shooters als deze nooit. Ik spring meteen in de multiplayer. Dus ik kan daar niets zinnigs over zeggen.

JJ Het zou wel erg zijn als het niet zo was, want die SP was beneden peil. Daar keek ik echt naar uit, maar wat een teleurstelling. So, let the MP better be good. Toch Jan...

JAN Nou, zo slecht was de SP ook weer niet. Ja, het was heel erg MW 3½, maar audiovisueel werd toch echt een nieuwe standaard neergezet. Maar de MP topt voor mij alles. Antwoord is dus een volmondig 'ja'.

IS BF3 DE BESTE BF OOIT?

JEROEN Mmmm... er zitten echt hele toffe dingen in, maar de mate van destructie valt dan bijvoorbeeld weer tegen, zeker wanneer je het vergelijkt met Bad Company 2. Ergens diep van binnen had ik meer verwacht.

JAN Ja, dit is de ultieme Battlefield. De enorme gedetailleerde maps, het briljante leveldesign in die maps, de grootschalige oorlogen die je uitvecht, de gritty sfeer, de verslavende gameplay en de mix van voertuigen en gameplay te voet... dit is de beste BF ever.

TYPISCH BF3

1. Gigantische maps met diverse voertuigen en klassen. Er wordt wat tactiek gevraagd, maar nooit (te) hardcore.
2. Nieuwe standaard beeld & geluid. Met name op pc een echte next gen ervaring.
3. Samenwerken is koning. Veel minder een ego-shooter dan vrijwel alle andere spellen in het genre.

WHAT'S NEW?

- **Battlelog:** niet zo uitgebreid als Elite maar het werkt goed.
- **Co-op missies:** leuk dat je ook hier beloond wordt en allerlei wapens vrijspeelt voor de multiplayer.
- **Schade:** vet en sfeervol uitgewerkt, en je kunt het zelfs tactisch inzetten.
- **Maps:** groter en mooier dan ooit
- **Geluid:** beter en gedetailleerder dan ooit

MODERN WARFARE 3

MW3: ECHT NIEUW OF MEER EEN HERHALINGSOEFENING?

JJ Als ik heel eerlijk ben, moet ik voor de tweede optie gaan, met die toevoeging dat het wel een hele goede herhalingsoefening is. Maar de basis is gewoon hetzelfde: claustrofobische maps, een perksysteem, veel snelheid en levelen tot je een ons weegt.

Net als Jeroen bij BF3 heb ik hier geen enkel probleem mee. Wat had je dan verwacht, een totaal nieuwe opzet?

Het is even wennen aan de overvolle maps en de vele spots waar campers kunnen zitten en de UMP is wat overpowered, maar meteen na de eerste kill zit je er weer helemaal in, om er pas vele maanden later weer uit te komen als je de maps beter kent dan de route van je eigen huis naar het station.

JAN MW3 is inderdaad niet zo'n enorme grote stap vooruit; meer een compilatie van wat goed was uit MW 1 en 2. Kill Confirmed is wel echt een hele nieuwe mode en aan de Survival mode in Spec Ops heb ik mijn hart verpand.

Elite is als zodanig natuurlijk een hele toffe extra dienst, al is het ronduit belachelijk dat pc-gamers bij release niet van die dienst gebruik konden maken. De balans is beter, de packages stroomlijnen het spel beter en de gameplay is verslavend als altijd.

TYPISCH MW3

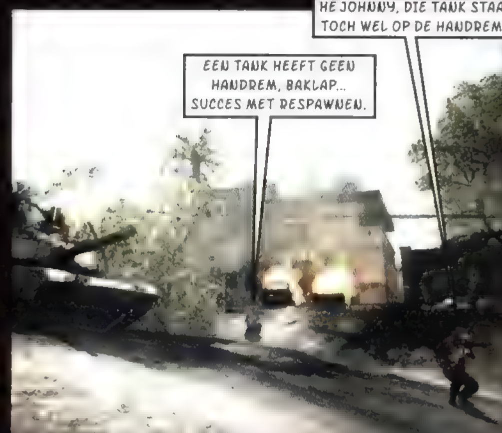
1. Een ruimte binnenkomen en het gevaar van alle kanten voelen. Reactievermogen is essentieel.
2. Uren puzzelen wat nu de beste perks en attachments zijn voor je soldaat.
3. Meteen na het begin met z'n allen granaten naar elkaar gooien.

WHAT'S NEW?

- **Death streaks:** hoe meer je achter elkaar doodgaat, des te betere tijdelijke perks je krijgt. Pijnlijk bewijs dat je zuigt.
- **Strike Packages:** bepaal hoe je killstreaks worden gebruikt. Leuk voor casual gamers die nu meeprofiteren van andermans kunsten dankzij support klasse.
- **Weapon ranking:** je wapen apart upgraden. Geeft je sterkere band met je wapen.
- **Kill Confirmed:** raak schieten is niet genoeg, pak dogtag voor echte kill. Iets pittiger dan gewoon Deathmatch.



In Duitsland zijn zelfs dieren oorlogzuchtig. Ik hoorde laatst een haan roepen: kugelkugelku...





Het schijnt dat Eskimo's tientallen woorden hebben voor sneeuw. Net zoals Wouter, die toch een zeer beperkte woordenschat heeft, meer dan twintig woorden weet voor ontlasting.



IS MW3 DE BESTE MW OOIT?

JJ Wel als je naar de techniek kijkt. De engine mag dan niet meer helemaal van deze tijd zijn, maar deze MW3 ziet er het beste uit en de nieuwe tweaks in het perksysteem en bij de killstreaks maken het nog leuker om de juiste setup aan je soldaat te koppelen. Ik mis echter wel ietwat de wauw-factor die ik bij MW 1 had. Die kwam echt hard aan omdat het nieuw was. MW3 heeft mij niet verrast, maar ik ben er erg happy mee.

JAN Het is gelukkig minder een killstreak-game geworden, maar het is voor nieuwkomers bijna niet meer te doen; het gaat allemaal zo ADHD snel. Kill Confirmed vind ik dan wel weer een hele leuke map en de manier waarop de Strike Packages werken, is heel goed gedaan.
Alles bij elkaar vind ik Modern Warfare 3 toch de beste MW.

IS MW3 BETER DAN COD BLACK OPS?

JEROEN Ik moet zeggen dat ik Black Ops een stuk leuker vond. De maps waren iets meer open, de gameplay wat trager, en ik vind MW3 ook te veel lijken op zijn voorgangers.

JJ Ik neigde aanvankelijk naar Black Ops omdat ik veel maps wat te vol en te druk vind. Ik zie te vaak een mannetje over het hoofd in de omgeving en haat dat soort kills. Maar ik vind wel dat MW een beter en verslavender level- en perksysteem heeft opgezet. En ik zie ook meer diversiteit in de wapens die men gebruikt.

JAN Vind ik wel. De balans is uiteindelijk beter geworden en ik heb bovendien niet zoveel met die Zombie shit. Buiten dat vond ik Black Ops echt te veel een killstreak-game en ga ik keihard voor de Spec Ops mode uit Modern Warfare.

WAARDERING VAN BF3 EN MW3	JJ	JEROEN	JAN
SPEELT LIEVER?	Modern Warfare 3. Ik zie de grafische glorie van BF3 en de fantastische impact van de actie absoluut, maar ik haat samenwerken en de logische traagheid van de gameplay. Ik wil in mijn eentje rennen en knallen, en alleen MW3 brengt me die kick.	Battlefield 3. Dat samenwerken met je squad, wanneer je met vier man een gang helemaal vrijmaakt van vijanden. Shootouts in steegjes waarbij de kogels om je oren vliegen en raketten voor je neus exploderen... dat beleef je in geen enkele andere online shooter.	Battlefield 3. Het tempo ligt me beter, de gameplay is meer tactisch en ik hou van grote maps en voertuigen.
FAVO KLASSE	**MW3: Assault**	**MW3: Support** **BF3: Engineer en Support Gunner**	**MW3: Support** **BF3: Recon**
FAVO WAPEN	**MW3: Scar met Kill**	**MW3: Scar met Red Dot** **BF3: SG553 (met infrared scope) en anti-tank mijntjes**	**MW3: MK14 en AS50** **BF3: M98B**
FAVO MAP	**MW3: Village**	**MW3: Village** **BF3: Damavand Peak**	**MW3: Resistance** **BF3: Caspian Border en Wake Island**
FAVO MODE	**MW3: Team Death-match en Free for All**	**MW3: Domination, ja, ik ben een vlaggenpakker** **BF3: Conquest en Rush**	**MW3: Surival mode uit Spec Ops en Kill Confirmed** **BF3: Conquest**

2011 VOLGENS...

SAMUEL



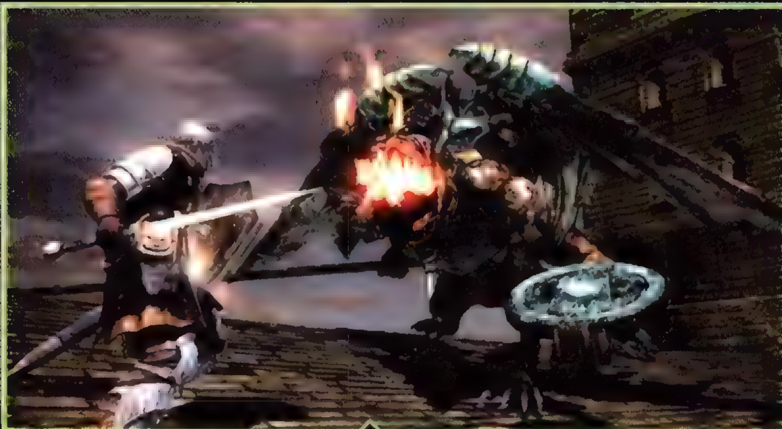
AANTAL KM GEREISD Maarten, ik kijk nu naar jou.

ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD 569

AANTAL MINUTEN GEGAMED Al snij je m'n pielemans eraf.

AANTAL WOORDEN GESCHREVEN 10.289

Freshboy Samuel heeft afgelopen jaar meer chicks gebatst dan kilometers voor de PU gereisd, en dat ziet die kleine graag anders… toch?



BESTE GAME

1. *DARK SOULS* - Net zo prachtig als duivels. This game made me his bitch, and I asked for seconds. En daarom is het mijn game van 2011.
2. *RAGE* - Het einde was om te janken, maar de wapens waren zo bevredigend dat ik niet wilde dat er überhaupt een einde aan deze game kwam.
3. *MORTAL KOMBAT* - Dit is hoe je een oude franchise nieuw leven inblaast! Met een toffe grafische stijl, ultrastrakke old-skool gameplay, en genoeg content om er zelfs in je uppie dagen zoet mee te zijn.



SLECHTSTE GAME

1. *DUKE NUKEM FOREVER* - Was na bijna vijftien [illegible] goed als zijn voorganger.
2. *HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 2 (DS)* - De slechtste DS-game die ik ooit heb gespeeld, en dat wil wat zeggen!
3. *TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON* - War for Cybertron was wel vet, dus dat had deze game ook kunnen zijn.

DIEPTEPUNT

Afgewezen worden door een ontzettend lekker wijf omdat ze die poppetjes van Skylanders: Spyro's Adventure op m'n bureau zag staan en mij plotseling 'veel te kinderachtig' vond.



BLUNDER

Toen ik Ace Combat: Assault Horizon wilde reviewen, moest ik eerst drie dagen wachten op een firmware-update voor de Xbox 360-debug. Ik had toen nog maar één dag om mijn review bij Ed in te leveren. Dus ik deed wat elke andere brave gamejournalist zou doen: ik belde m'n scharrel van die avond af, zette acht blikken Monster energy-drank klaar, en speelde de game meer dan twaalf uur achter elkaar, waarna ik gelijk mijn review tikte. Tof, toch? Nou, daar dacht ik na een dag lang spetterpoep vanwege die acht blikken energy drank heel anders over!

SLECHTSTE TRIP

Mijn trip naar Londen voor RAGE. Ik was zo verslaafd geraakt aan die game dat ik alle drum 'n bass-feesten heb gemist die te vinden waren in de directe omgeving van mijn hotel. Ben ik eindelijk weer eens in de bakermat van mijn favoriete dance-genre, spendeer ik al mijn tijd aan een shooter. Stom.

HOOGTEPUNT

Onlangs heb ik een groot deel van mijn gameverzameling weggedaan, en alleen de titels gehouden waar ik echt prachtige herinneringen aan heb overgehouden. Van de overgebleven kleine verzameling revolutionaire titels, nostalgische juweeltjes en moderne klassiekers werd ik zo emotioneel dat ik een compleet weekend besteed heb aan het herspelen van klassiekers uit mijn jeugd.



MOOISTE TRIP

Diezelfde trip naar Londen. Ik heb er niet alleen gegamed, maar ook heerlijk gegeten. Filet mignon, kreeft, kikkerbilletjes… een waar gastronomisch avontuurtje. (Dat het tot nu toe mijn enige PU-trip is geweest, heeft hier overigens ook iets mee te maken. Maarten, schuif me nog eens wat toffe trips toe, man!)

SPIJT VAN

[illegible]





SPEELDE STIEKEM OOK

Plants vs. Zombies. En dat terwijl ik altijd heb gezegd dat iOS-games saai en oppervlakkig zijn, en dat Tower Defense-titels al helemaal kut met peren zijn. Ik ben een vieze, vuile hypocriet, en ik verdien een trap in m'n noten.


WASTE
LEGACY

L.A. NOIRE

THE COMPLETE EDITION



'Hier is een misdaad in het spel', mompelde Ed toen hij zag dat onze postbus was geforceerd en er slechts een opengescheurde Rockstar-enveloppe in lag. Zijn hoofdverdachte was een zekere Jan M. die net iets te stilletjes achter de game-pc van de redactie bezig was. Zou hij...?

L.A. Noire liet eerder dit jaar een zeer goede indruk achter. Het detective-adventure oogstte met name veel lof door de MotionScan technologie. De manier waarop personages middels hun mimiek reageerden tijdens ondervragingen was cruciaal voor het oplossen van de duistere zaken waar Cole Phelps mee te dealen had. Techniek in dienst van de gameplay; het leidde uiteindelijk tot een intrigerend, meeslepend, interactief detective-avontuur vol leugens, bedrog en duistere geheimen.



Spatzuiver

De pc-versie van de game is in principe dezelfde game die we in mei op de PlayStation 3 en Xbox 360 speelden, aangevuld met alle DLC die tot nu toe is verschenen.
Daarbij blijft de pc als machine zo zijn voordeeltjes hebben. Zo is de resolutie opgekrikt en ogen de texturen knisperend scherp, waardoor zaken als muren, autolak, behangetjes etc. allemaal spatzuiver in beeld komen. Laadtijden zijn geminimaliseerd, drawdistance is geoptimaliseerd. Desgewenst kun je de game zelfs in 3D spelen waardoor details als trekjes rond de mondhoeken en het wegdraaien van ogen nóg gedetailleerder in beeld komen. Voor de besturing werken zowel muis-toetsenbord als een Xbox 360 controller onder Windows prima, al zul je met de muis iets beter kunnen richten tijdens de spaarzame actiemomenten in de game.

"De overzetting van L.A. Noire is dubbel en dwars geslaagd."



Intriges

L.A. Noire oogt als een sandbox game en laat je af en toe een gun trekken, maar het is geen actiespel als Rockstars GTA of Red Dead Redemption. Het is in basis een (point and click) adventure alleen op vernuftige wijze doorontwikkeld tot de beste detective-game ooit.

Waarom dan toch geen Gold Award? Nou, omdat Jeroen mij altijd zit te dissen over mijn hoge cijfers voor Splinter Cell en Assassin's Creed, en ik hem nu een keertje terugpak; Jeroen gaf de console-versie immers wél een Gold Award.
Nee, geintje. Ik vind dat een Gold Award in principe een game moet zijn die je iedereen kan aanraden. L.A. Noire is zeker een game voor een grote doelgroep, en ik heb opnieuw genoten van het spel, maar ik heb inmiddels ook begrepen dat sommigen het spel op den duur een tikje saai gaan vinden.
Dat geldt echter niet voor mij. Ik ben groot geworden met adventures en ben dan ook reuzenblij dat Rockstar en Team Bondi een dergelijke game hebben durven maken. Ik hou van de intriges, de gevarieerde cast en de manier waarop de verschillende verhalen samenkomen.
Maar ik kan me ook voorstellen dat er gamers zijn die er geen ruk aan vinden, voor wie het allemaal te traag gaat en die zich eraan storen dat je in feite de hele tijd hetzelfde doet met je notitieblokje. Dat die laatste groep een unieke spelervaring misloopt, moeten ze zelf maar weten.



weetje • weetje
The Complete Edition verschijnt ook 'gewoon' voor de PlayStation 3 en Xbox 360, dus als je de game nog niet hebt en door mijn verhaal enthousiast bent geworden, doe er je voordeel mee.



SCORE 89

De overzetting van L.A. Noire is dubbel en dwars geslaagd met bovendien flink wat extra DLC en mooiere graphics. PC-gamers die verder kijken dan hun speurneus lang is, zullen deze zaak met veel plezier tot een goed einde brengen.

JAN



Met de bijbehorende DLC is de oorspronkelijke game, die ook al flink van lengte was, nog langer geworden. Wat wil je nog meer?

20+ UREN



BASICS

DETECTIVE-ADVENTURE
ROCKSTAR LEEDS / ROCKSTAR GAMES
1 SPELER
OUT NOW

MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES





Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games is het derde deel in een uiterst succesvolle serie. In een poging te doorgronden wat deze serie zo succesvol maakt, heeft Jurjen een kind aan het werk gezet.

'Joehoeoeoe, voetbal', roept Samuel. Nee, niet dé Samuel. Een andere. Ik speel voetbal met Samuel, mijn zoontje van vier. Samuel is gek van Mario en gek van voetbal, dus dat komt mooi uit. We vormen een team van vier spelers. Ik bestuur Sonic en Luigi, hij bestuurt Mario en Yoshi.

'Druk op de knop, druk op de knop, nee die andere', roep ik tegen Samuel. Samuel drukt op de 1-knop en knalt de bal met een superschot voorbij de robot in het doel van de tegenstander.


Het bewijs is geleverd: Sonic is een vrouwtjesegel! Mannen turnen namelijk nooit op de brug met ongelijk leggers. Trouwend mannetjesegels hebben ook één stekel meer...

Hij roept 'joehoe, doelpunt', en ik sla hem op de schouder. Simpel vermaak.

> **"In je eentje is er echt geen fuck aan."**

weetje • weetje

Helemaal nieuw is dit keer de London Party mode. Een soort bordspel met minigames en quizjes. Dit was de eerste quizvraag die ik kreeg: "Hoe heet het als je bij voetbal de bal met je hoofd speelt? Koppen, jongleren of hooghouden?" Ik koos als antwoord "koppen", en dat was goed.

Vroeger

Er zijn zo'n dertig miljoen spellen in de sportserie van Mario & Sonic verkocht. Nu zijn die miljoenen mensen die deze spellen kopen natuurlijk niet krankzinnig, maar van een goede smaak kan ik ze ook niet betichten.

De eerste Mario & Sonic was nog wel leuk, omdat dat hele 'bewegingsgestuurd gamen' toen nog nieuw was. Met je vrienden op de bank als een gek wapperen met die afstandsbediening om Bowser eerder dan Sonic over de finish te krijgen, daar bewaar ik goede herinneringen aan. Maar het zijn wel herinneringen aan iets wat vróeger leuk was.

Na dertig andere minigameverzamelingen is naar mijn idee alles in het bewegingsgestuurde minispellengenre wel een beetje gezegd en gedaan. Ik vond die nieuwe Wii Play van Nintendo bijvoorbeeld ook geen fuck aan.


Zo raar... altijd als ik een kano zie, krijg ik meteen trek in een gevulde koek.

Paardrijden

Maar de plicht roept. Ik ga hardlopen tegen Samuel. Hij kiest Sonic, ik speel met Daisy. Ik ben net iets sneller dan hij. Gevolg van jarenlange wappertraining. Ik wil vervolgens gaan paardrijden, maar Samuel wil weer voetballen.

Samuel zou een slechte spelbespreker zijn; een spelbespreker kan niet zomaar gaan spelen wat hij leuk vindt. Een spelbespreker moet soms ook dingen spelen die hij helemaal niet leuk vindt, probeer ik hem uit te leggen. Het vak is zwaarder dan het lijkt. Dus we gaan paardrijden.

Het is een fascinerend gezicht om Yoshi te zien paardrijden. Zelf speel ik met mijn eigen Mii-personage. Het blijkt ook een fascinerend gezicht om mijn Mii-personage te zien paardrijden. Samuel vraagt wanneer we weer mogen voetballen.

Droom-evenementen

Om Samuels gedachten bij het voetbal vandaan te krijgen, laat ik hem kennis maken met de droomevenementen van Mario & Sonic. Die evenementen stellen ons voor fantasievolle uitdagingen in omgevingen uit bekende Mario- en Sonic-spellen.

We varen op een grote trommel door een Mario-landschap, en springen van wolkje naar wolkje in een level uit Yoshi's Story. Als geoefend spelbespreker zie ik dat er hier en daar wel wat rammelt aan die droomevenementen, maar Samuel lijkt het allemaal wel tof te vinden. Al komt al snel dan toch weer de vraag om voetbal.

Ik haal het schijfje van Mario & Sonic uit mijn Wii en steek Mario Strikers Charged erin. Je moet zo'n kind toch ook een beetje goede smaak bijbrengen.


Ik zag laatst een paard met een soort van bumpersticker op z'n kont. Stond er 'als je dit kunt lezen, krijg je zo direct een trap in je smoel'.

SCORE 52

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games biedt precies wat je ervan verwacht, namelijk meer van hetzelfde. In je eentje is er echt geen fuck aan; misschien dat je samenspelend met anderen hier nog enig vermaak uit weet te persen.

JURJEN



In je eentje heb je het hele gedoe na een half uurtje wel gezien. Met meer spelers kun je dagen doorgaan.

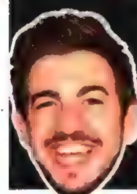
0,5 UREN



BASICS
MINIGAMES
SEGA
1-4 SPELERS
OUT NOW

2011 VOLGENS...

WARD



AANTAL KM GEREISD 5555

ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD 443

AANTAL MINUTEN GEGAMED Rond de 74.000

AANTAL WOORDEN GESCHREVEN 37.582

Ward maakte dit jaar z'n debuut bij de PU. Dat was natuurlijk zijn hoogtepunt van 2011, en vermoedelijk van z'n hele leven...



BESTE GAME

1. *SKYRIM* - Ik vind 't heerlijk om me in m'n eentje te verliezen in een grote open wereld, en er is niets beter dan een Elder Scrolls game om dat in te doen.
2. *GEARS OF WAR 3* - Heerlijke afsluiter van een trilogie, en een prachtige multiplayer en Horde 2.0.
3. *DARK SOULS* - Voor mij kan een game niet moeilijk genoeg zijn!



SLECHTSTE GAME

1. *L.A. NOIRE* - [illegible]
2. *TEST DRIVE UNLIMITED 2* - [illegible]
3. *DIRT 3* - [illegible]

DIEPTEPUNT

Het feit dat Diablo III niet in 2011 verscheen, maar ik toch nog even moet wachten tot begin 2012. Het enige voordeel is dat ik zo nog tijd overhoud om al die andere toffe games te spelen van de afgelopen maanden.

SLECHTSTE TRIP

Als nieuwe PU-welp heb ik nog niet zoveel gereisd, maar de trip naar Bloemendaal voor Mortal Kombat was toch wel erg treurig. Weinig te spelen, te doen of te eten, en dat terwijl een hippe strandtent zoveel potentie heeft.

BLUNDER

Zo goed als mijn hele gamecollectie verkopen, omdat je niet verwacht een plekje in de PU te bemachtigen en toch verder moet met je leven. Een maand later, en een PU redactieplekje rijker, had ik die collectie echter goed kunnen gebruiken en mis ik 'm. Wat ik heb geleerd: verloochen nooit je passie!



MOOISTE TRIP

Afgelopen zomer reisde ik met Tjeerd naar het Zweedse Jönköping voor de grootste LAN-party ter wereld, Dreamhack. Duizenden gamers verzamelen zich daar ieder jaar, waaronder de StarCraft II top van de wereld. Zo had ik het genoegen om in hetzelfde hotel te zitten als mijn StarCraft II-helden TLO, Day9, MC, July, Bomber, Ret, WhiteRa en Dimaga. Daarnaast werden op Dreamhack de Awk-Ward items geboren, die tot nu toe op vele views en positieve reacties konden rekenen op PU.nl en YouTube.



SPIJT VAN

Het niet ingaan op de date die ik 's avonds kon hebben met een niet onaantrekkelijke meid op de Gamescom als ik al haar flyers zou uitdelen tijdens het opnemen van het Awk Ward item. Maar ja, na drie keer seks heb je verkering en dan wordt het allemaal zo ingewikkeld

SPEELDE STIEKEM OOK

Afgelopen zomer speelde ik met een vriendin Chicken Riot op de Wii. Heerlijk vermakelijk zolang het duurde, maar niet echt een game om je voor op de borst te kloppen dat je hem hebt gespeeld.



HOOGTEPUNT

Sinds dit jaar mag ik eindelijk schrijven voor de PU en heb ik een vast plekje op de redactie. Een droom die is uitgekomen en logischerwijs mijn hoogtepunt van 2011.

Ook IN DE WINKELS

Omdat we vrijwel altijd te weinig ruimte hebben om alle games te bespreken die we maandelijks binnenkrijgen, komen in deze rubriek een viertal spellen kort aan bod die anders buiten de boot waren gevallen...

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Wouter en Jan.

1 DE AVONTUREN VAN KUIFJE: HET GEHEIM VAN DE EENHOORN

iOS | PC | 3DS | PS3 | XBOX 360 | Wii

Dat er juist nu een goede Kuifje game verschijnt, ligt natuurlijk voor de hand aangezien er op dit moment ook een (toffe) Kuifje film in de bios draait. Maar wacht eens; goed en filmgame in een zin? Mogen we dat wel opschrijven, Jeroen?

Ja, het staat er terecht, want De avonturen van Kuifje: Het Geheim van de Eenhoorn is een verrassend leuke game. Hoewel je geen filmisch spektakel hoeft te verwachten zoals een Uncharted of Lara Croft, wist Kuifje mij toch echt te pakken. De opzet is vrij simpel: loods Kuifje, Bobby en Haddock door verschillende levels die het verloop van de film volgen.
Het is geen lastige game maar de knokpartijen en de (simpele) puzzels worden wel bijzonder mooi en afwisselend in beeld gebracht.
Het is een beetje een bonte mix van een kat en muis spel, rij/vlieg-actie en platformelementen. Nooit moeilijk, maar de gameplay slaagt er in te blijven boeien.
Alle verschillende onderdelen zijn lang genoeg om je mee te vermaken en kort genoeg om niet te vervelen. Prachtig in balans dus!



JEROEN — SCORE 70

Zeer fraai in beeld gebracht, is dit een game die je eigenlijk niet mag missen wanneer je Kuifje een warm hart toedraagt. Er zit genoeg afwisseling in de gameplay, en het enige nadeel is dat het vermoedelijk iets te makkelijk is voor de doorgewinterde gamer.



HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL - EXTENDED CUT 2

PS3 | MOVE



Over smaak valt niet te twisten, maar over 'goede smaak' schijn je dan wel weer te kunnen discussiëren. Wouter kijkt geen Tussen Kunst en Kitsch, leest geen Reader's Digest en luistert geen klassieke muziek, maar vindt House of the Dead: Overkill wel een vieze poepgame!

Ten eerste beschouw ik een arcade-shooter on rails als een compleet overbodig geworden genre uit een grijs verleden, helemaal op de fucking PS3, of het nou met Move is of niet. Het is saai, statisch en ik erger me aan de minimalistische 'point & shoot'-gameplay.
Ten tweede vind ik de dialogen in deze op 'grindhouse B-films' geïnspireerde game eerder ergerlijk dan grappig. Niet omdat er zoveel 'fuck' en 'motherfucker' gezegd wordt, want vloeken is prachtig, maar wel omdat het bewust zó fout gedaan is (zowel de tekst als de voice-acting) dat het al gauw doorschiet naar gewoon slecht.
Een stijltje als deze neerzetten is een kunst die alleen Quentin Tarantino en Robert Rodriquez in de vingers hebben en zelfs zij niet altijd. Dit had je niet thuis moeten proberen, Headstrong Games...



WOUTER — SCORE 56

Iets betere graphics en wat meer leveltjes dan de Wii-versie, dus niet echt de moeite waard voor fans van het origineel. Maar sowieso een té kort, crappy proppenschietspel in een hopeloos verouderd genre met een foute zuipfeestjeshumor. Dat is echter vooral een kwestie van (goede) smaak...

XBOX 360

KINECT SPORTS: SEASON TWO 3

Kinect Sports was de verplichte Kinect launchgame die liet zien wat het apparaat kon, maar verder weinig indruk achterliet. Season Two steekt een stuk beter in elkaar, aldus een meppende, gooiende en springende Jan.

In de tweede Kinect Sports game mag je je in het zweet werken met American Football, darten, baseball, golf, tennis en skiën.
Het merendeel van de games werkt naar behoren en ik heb het idee dat de software van Kinect inmiddels wat beter werkt dan bij launch.
Neem het golfen; verreweg de beste game binnen het aanbod van Season 2: bijna een game op zich en het werkt erg nauwkeurig. Hetzelfde kan gezegd worden over het darten, hoewel het een beetje raar voelt om zonder pijltjes te werpen.
American Football is een beetje een vreemde eend in de bijt omdat die game redelijk ingewikkeld is en echt wel kennis van de sport vereist. Skiën en baseball zijn dan weer kinderlijk eenvoudig maar vermakelijk, terwijl tennis overall duidelijk de mindere broeder is.

Bij het tennissen mepte ik te vaak mis of veel te hard, zonder dat ik daadwerkelijk snapte waarom, maar verder is Season Two een prima Kinect-titel en zeker een stapje vooruit ten opzichte van zijn voorganger.

SCORE 70

JAN

PC MAC

HOOGSTE SCORE

4 FOOTBALL MANAGER 2012

Voetballiefhebbers zullen af en toe best balen van de positie waarin het Nederlandse clubvoetbal verkeert. Dat heeft Jeroen ook. Zijn AZ mag hier dan wel bovenaan staan, Europees gezien stelt het allemaal weinig voor. Tijd om daar verandering in te brengen!

Mijn eerste seizoen als manager van AZ wist ik niet eens af te maken. Nog voor de winterstop werd ik, vanwege dure aankopen en matige resultaten, de deur gewezen.
Afgezien van een baan bij Helmond Sport kwam er niks meer op m'n pad, dus startte ik maar een nieuw seizoen op, waarin het inmiddels wel iets beter gaat.
Football Manager is een typische nerd game. Met cijfertjes, veel tekst en vrijwel geen echt speelbaar voetbal. Je bent vooral bezig met beleid en tactieken. Je leidt de jeugd op, huurt spelers, stelt contracten op en probeert vooral iedereen binnen het team een beetje tevreden te houden.
Velen vinden het saai, maar jongens ik ben hooked! Deze shit gaat veeeeeel dieper dan je doorsnee potje PES, FIFA of NBA 2K.

SCORE 85

Work in Progress

Dit gaat diep. Heel diep! Je kunt alles tot in de puntjes regelen en je zult je behoorlijk moeten verdiepen in het voetbal om het onderste uit de kan te halen en de cup te winnen dus. Probeer dat maar eens met Almere City FC!

JEROEN

Tussen de uitgebreide hoofdmaaltijden door zijn we hier op de redactie natuurlijk ook niet vies van een snaaigame op z'n tijd.
Op deze twee pagina's lees je elke maand hoe die kleinere, meestal downloadable spellen, ons smaakten. Van likkebaardend lekker (5 sterren) tot ranzige shit (1 ster) en alles daar tussenin.

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

GTA III ANNIVERSARY EDITION

SCORE: 5/5





NNB

1 SPELER



Dat je de hele GTA III game op je iPad en iPhone 4S kunt spelen, is te danken aan de A5 dual core chip, een chip die ook nog eens voor een flinke grafische update zorgt!
De controls zijn effe wennen, maar eenmaal onder de knie kun je er meer dan behoorlijk mee uit de voeten en met de Logitech joystick is het helemaal genieten geblazen.
Het geheel speelt heerlijk weg en wie weet doet GTA III wel hetzelfde als wat het voor de PS2 deed: het sandbox genre introduceren op een nieuw platform. Zouden we dan ook binnenkort meer kloontjes kunnen verwachten?

iPAD 2 / iPHONE 4S

NBA JAM ON FIRE EDITION

SCORE: 4/5





1200 PUNTEN / € 12,99

1-4 SPELERS



NBA JAM is terug! Werd hij eerst nog als full-boxed game in de winkels gelegd, nu is ie er als downloadable en tegelijk uitgebreider dan zijn voorganger. Zo zijn de roosters geupdate en zitten er meer oude bekenden in! Shawn Kemp!!!!
Goed nieuws dus voor de gamers die liever alleen een beetje ontspannen jammen op hun gameconsole, dan het meer realistische NBA 2K spelen.
Want laten we eerlijk zijn, zo hoog boven de ring vliegen, is en blijft gewoon rete spectaculair. En NBA Jam heeft met name dat element uitgewerkt tot een echt toffe game.

XBOX LIVE ARCADE / PSN

INFAMOUS 2: FESTIVAL OF BLOOD

SCORE: 4/5





€ 7,99

1 SPELER



Mocht je Infamous 2 uitgespeeld hebben dan kun je met deze stand alone DLC nog effe langer genieten van Cole's avonturen. Ook leuk voor nieuwkomers, want er is hier sprake van een losstaand verhaal.
De stad is overspoeld met vampiers die de Vampier der Vampiers wederom tot leven hebben gewekt. Cole probeert daar een stokje voor te steken, maar omdat de elektriciën zelf gebeten is, moet hij niet alleen de vampiers omleggen, maar ook nog eens bloed drinken van omstanders om zijn powers te voeden.
Weirde shit, maar het levert wel weer een paar uur heerlijk spektakel op!

PSN

TINTIN THE GAME

SCORE



1 SPELER



Verklaar ons voor gek, maar Tintin doet denken aan Uncharted 3. Ook dit Kuifje-spel maakt indruk met heldere, filmachtige beelden en animaties.
Natuurlijk wordt het niveau van die PS3-topper nergens gehaald, maar voor een spel op tablets en mobieltjes is Tintin The Game toch uitzonderlijk mooi, gepolijst en veelzijdig. En zo makkelijk dat je nooit gefrustreerd raakt of vast blijft zitten.
Soepel als een mes door warme boter baan je je een weg door vele spectaculaire decors, waaronder een vrachtschip en een woestijn. Inderdaad, een vrachtschip en een woestijn. Vind je het gek dat we aan Uncharted 3 moesten denken?

iOS / ANDROID

INC

SCORE



1 SPELER



Damn, alweer een leuke game van Orange Pixel, ze houden blijkbaar van doorwerken daar in Den Helder. Of misschien gaat het gewoon heel snel, zo'n spelletje met retrographics en ouderwetse uitdagingen voor mobieltjes bouwen.
Vorige maand waren we best te spreken over Stardash, een Mario-achtig spel met Game Boy-beelden, deze maand vermaakten we ons minstens zo goed met INC, een run 'n gun-spelletje met al even simpele graphics. In korte levels even lekker rennen, springen, schieten en een beetje zoeken, perfect voor de verloren momenten waarop je je telefoon of tablet trekt.
Uitgespeeld in vier uur, dus Orange Pixel: waar blijft de volgende?

iOS / ANDROID

MAGE GAUNTLET

SCORE



1 SPELER



Wie - zoals het grootste deel van de redactie - is opgegroeid in het 16 bits tijdperk, krijgt zeker warme gevoelens van Mage Gauntlet, een actie-RPG die qua vormgeving en kwaliteit doet denken aan Secret of Mana en Zelda: Link to the Past.
Inhoudelijk is Mage Gauntlet wel wat beperkter, je zou het kunnen zien als een spel met uitsluitend de kerkers en vijanden van Zelda, dus zonder de bovenwereld, puzzels en functionele items (je krijgt wel items die je duurzaamheid en andere eigenschappen versterken). Het resulteert in een sterk actiegericht avontuur dat ook in het 16-bits tijdperk hoge ogen gegooid zou hebben.

iOS

FREAKYFORMS

SCORE



1 SPELER



Jeetje, Nintendo brengt (voor het eerst) een nieuwe game uit voor hun eigen downloaddienst op de 3DS, het lijkt wel sciencefiction! Inhoudelijk heeft Freakyforms trouwens niets met sciencefiction te maken, maar alles met het creëren van je eigen wezens om daarmee eenvoudige platformopdrachten te voltooien. Wie nu denkt aan LittleBigPlanet: hou die gedachte vast, en maak het allemaal honderd keer zo simpel, aangevuld met wat invloeden uit Pokémon en Animal Crossing.
Natuurlijk schuilt een groot deel van de fun in het uitwisselen van creaties, wat werkt via StreetPass-functies en QR-codes. Als je ziet hoe feilloos dat gaat, damn, het lijkt wel sciencefiction.

3DS

AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: KIRBY

PSYCHIATRISCH RAPPORT

NAAM: Kirby

LEEFTIJD: Onbekend

GESLACHT: Onzijdig

RAPPORT OPGESTELD WEGENS:
Justitiële indicatie van recidiverend crimineel gedrag





ALGEMEEN:
Cliënt maakt in eerste instantie een verzorgde en vriendelijke indruk. Na uitoefening van lichte druk, reageert cliënt echter dreigend en agressief, waarbij hij opvallend vaak in meervoud spreekt. Een kenmerkende uitspraak is bijvoorbeeld 'sodemieter op, anders trappen we je met z'n tienen in elkaar'.
Cliënt schrikt niet terug voor ernstige gewelddaden gericht tegen personen en grootschalige vernietiging van eigendommen, waarbij de mate van agressiviteit in geen enkele verhouding staat tot de precipiterende psychosociale stress.
Gebruikt onder andere messen, zwepen en elektrische schokken om zijn destructieve vermogen te versterken en richt zich daarmee tegen, naar eigen zeggen, 'al wat ons hindert'.

PSYCHOSES:
Vertoont aanhoudende psychotische symptomen waaronder grootheidswaan en hallucinaties die door cliënt als werkelijkheid worden aangenomen. Houdt zichzelf voor een voorname sterrenridder te zijn 'uit het land waar bomen appels blazen'.
Zegt geen geslacht te hebben omdat hij 'het mannelijke en vrouwelijke tegelijk verenigt en overstijgt' (woorden van de cliënt).

ORAAL GEFIXEERD:
Cliënt vertoont kenmerken van orale fixatie die zich met name uit in grenzeloze vreetpartijen en inslikken van voorwerpen die niet voor consumptie bedoeld zijn. Cliënt consumeert tevens eigen uitwerpselen, die hij soms weer opbraakt om ze opnieuw te consumeren. Wanneer dit wordt aangemerkt als ongepast gedrag, stelt cliënt: 'wij zijn niet vies van ons'.
Cliënt is in eerste instantie in aanraking met justitie gekomen doordat alle vogels, katten en kleine huisdieren in een straal van twee kilometer rondom zijn woning spoorloos waren verdwenen. Als het vermoeden wordt uitgesproken dat cliënt deze dieren heeft geconsumeerd, reageert hij ontwijkend of cryptisch: 'wij wilden alleen even likken'.

FETISJEN:
Cliënt is een overtuigd frotteur en nudist, maar draagt wel accessoires en hoofddeksels die, zoals cliënt het stelt 'onze roze openheid complementeren'. Is afkerig van lichaamsbeharing en scheert zich dan ook driemaal daags geheel kaal (extern en intern).
Cliënt verkleed zich graag als cowboy of harlekijn en lijkt daarvan niet alleen opgewonden maar ook agressiever te worden. Opmerkelijk is verder dat cliënt zijn mond aanmerkt als voornaamste geslachtsorgaan.

DIAGNOSE:
Overwegend getypeerd in het pervers-psychotische spectrum, cluster K. Grootheidswaan en exploiterend gedrag gediagnosticeerd als onderdeel van narcistische persoonlijkheidsstoornis. Overdadig eten en opbraken gediagnosticeerd als Bulimia nervosa, purgerend type. Spreken in meervoud mogelijk duidend op aandoening in dissociatieve stoornissenspectrum, specifiek meervoudige-persoonlijkheidsstoornis.

MOGELIJKE OORZAAK:
Orale fixatie, gestoorde gender-identiteit en afkeer van lichaamsbeharing zijn aan te merken als regressieve trekken die mogelijk duiden op ernstig trauma in de periode als zuigeling.

BEHANDELING:
Gesprekstherapie is na decapitatie van twee therapeuten beëindigd. Ongepast gedrag wordt onderdrukt met dagelijkse zware dosis librium, valium en hormoonpreparaten (toediener dient rekening te houden met uitspuwen).
Verder beleid is gericht op afzondering, isolatie en zogenaamd 'pappen en nathouden'. Geen uitzicht op verbetering.

2011 VOLGENS...

WOUTER



AANTAL KM GEREISD Een kilometertje of 60.000.

ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD 139

AANTAL MINUTEN GEGAMED Ik gok op zo'n 62400 minuten

AANTAL WOORDEN GESCHREVEN DRIE MILJOEN!!! Ja weet ik veel.

Bij Wouter hebben we dit jaar z'n zachte kant ontdekt, hetgeen hij opnieuw bevestigt bij het benoemen van z'n hoogtepunten van 2011.



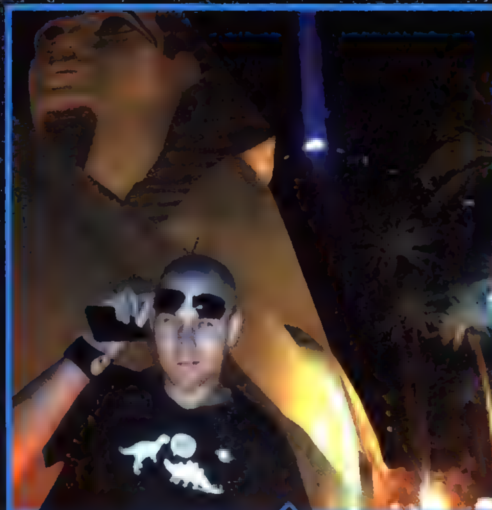
BESTE GAME

1. *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* - Hoeveel. Awesome. Quests. Kunnen. Er. In. Eén. Game. Zitten!?
2. *BATMAN: ARKHAM CITY* - Lekker vrij rondfladderen met de Bats, kick'n ass, takin' names...
3. *DEAD SPACE 2* - De beste New Game Plus ooit. En ik hou van New Game Plus.



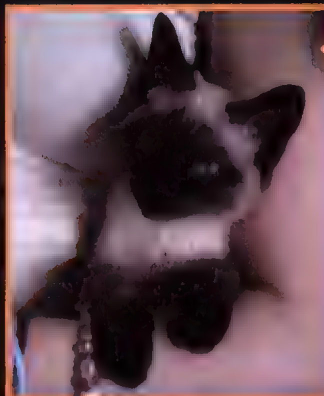
SLECHTSTE GAME

1. *MINDJACK* - Zo poep dat mijn brein geblocked heeft waarom ook alweer
2. *BLOOD DRIVE* - Digitaal restafval uit de stal van Activision
3. *DUNGEON SIEGE III* - Ik snap nog steeds niet dat veel mensen dit een waardig vervolg vonden Is you blind!?



BLUNDER

Ik heb een PU TV microfoon verloren in Las Vegas. Ding was hagelnieuw en kostte zo'n 550 knaken, dus ik verdiende die maand NADA!!



HOOGTEPUNT

De maanden november en oktober. Holy shit wat een gamefeest! Noem mij een blij mens als ik in theorie mijn huis niet uit hoef te komen en me daarbij niet verveel.

Oja! En het feit dat ik dit jaar het meest awesome katje in de geschiedenis der katachtigen in ons huis heb gehaald, is ook absoluut een hoogtepunt!

SPIJT VAN

Nee, niet van mijn cijfer voor Duke Nukem Forever, dat was gewoon verdiend, bitches! Ik heb echter wel een heel klein tikkeltje beetje spijt van de riante score die ik aan Dragon Age II heb gegeven. Pas toen ik de game thuis nogmaals speelde, kwam ik erachter dat deze RPG echt een shitload aan tekortkomingen heeft. Het is een smet op mijn verder zo glanzende CV.

SLECHTSTE TRIP

Naar Londen, vervolgens op eigen houtje met het openbaar vervoer naar een Dead Island-presentatie, daar in een uur de game moeten spelen plus een item voor de site opnemen. The Flash was dit nog niet gelukt, maar PU-TV wel, hoeren!

DIEPTEPUNT

Zo, daar moet ik hard over nadenken! Dat moet dan wel betekenen dat ik een goed jaar heb gehad... Hoe verwend het ook klinkt, het moet dan wel X-Men: Destiny zijn. Je moet niet onderschatten hoe teleurgesteld ik ben over deze titel, en ik pink geen traantje weg voor het wegkwijnende Silicon Knights. Prutsers...

SPEELDE STIEKEM OOK

Dance Central 2. Bij het vorige deel kon ik nog relaxed achterover hangen en naar mijn vriendin staren, nu is er een "twee player tegelijk" mode en moet ik er ook aan geloven



MOOISTE TRIP

Sint Petersburg in Rusland was top, Vegas the bomb! Maar vier dagen New York, vier dagen Comic Con; wat wil een geek nog meer?

TOP TIEN GAMES DIE WE NOOIT ZULLEN REVIEWEN

REVIEW

Heel af en toe slaan we uit ruimtegebrek wel eens een gamepje over, maar er zijn ook spellen die we uit principe niet reviewen. In deze top 10 leggen we uit welke dat zijn/waren en waarom.

1 SUPER COLUMBINE MASSACRE RPG!

De Amerikaanse regisseur Danny Ledonne maakte in slechts zes maanden deze 16-bit RPG, die de speler in de schoenen plaatst van de twee depressieve tieners die in 1999 in Columbine High School het vuur openden op hun medescholieren, en daarna op zichzelf. Volgens veel mensen is dit spelletje ziek en opportunistisch, volgens anderen is het een verrassend originele en scherpe kritiek op de consumptie maatschappij en de media. En wij? Wij hebben het nog te druk met Battle Raper, sorry!



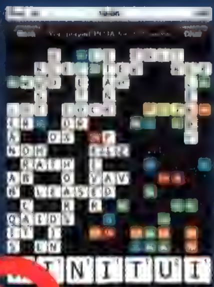
2 ALLES VAN PHOENIX GAMES

Deze Nederlandse publisher heeft jarenlang geld verdiend met het uitbrengen van verschrikkelijke, goedkope ripoffs van bekende film- en game-franchises voornamelijk voor de PS2. Van die dingen die voor 2,99 in een bak bij Kruidvat liggen, weet je wel?



3 WORDFEUD

Omdat onze review er ongeveer zo uit zou zien: 'WAAROM SPEELT IEDEREEN DIT VERDOMME. HET IS GEWOON SCRABBLE MAAR DAN VOOR MOBIELE TELEFOONS. EN HET IS VERSCHRIKKELIJK EN SAAI EN IRRITANT. MAAR HET IS TOCH OOK ZO ACHTERLIJK VERSLAVEND. HELP ONS.'



4 HORSE RACING MANAGER 2

We citeren de officiële website: 'Horse Racing Manager 2 is tot nog toe de enige simulatiegame waarmee u een volledige renstal van A tot Z kan managen.' Precies: de enige. Godzijdank.



5 THE BIBLE GAME

Vet gaaf man, zo'n christelijke partygame! Zeker met drie dronken vrienden op de bank die niks van het woord Gods afweten. Maar als wij dit reviewen, dan gaan we ons ook verplicht voelen om games te reviewen als Allah Ackbar Interactive enzo. Wij houden geloof en gaming liever gescheiden.



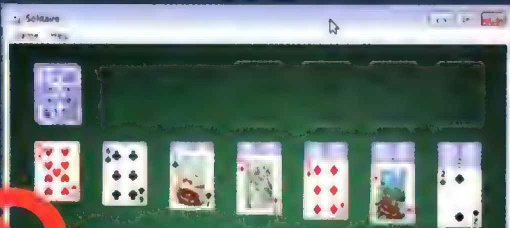
6 BATTLE RAPER

Verkrachting is een serieuze zaak, en wij willen een game die dit verheerlijkt geen aandacht geven in de vorm van een review. Ook zijn we bang dat de meerderheid van de redactie de game daadwerkelijk leuk zou vinden.



7 PATIENCE VOOR WINDOWS

Omdat iedereen al weet dat deze heldengame de dikste Gold Award ooit verdient.



8 I WANNA BE THE GUY

Deze gratis pc-game is naast een ode aan de klassiekers van het 8-bit-tijdperk, ook een van de moeilijkste en meest sadistische games aller tijden. Niemand op de redactie is goed genoeg om voorbij het vierde scherm te komen, laat staan dit te kunnen reviewen.



9 TRAINZ RAILROAD SIMULATOR

Als je elke dag al verplicht met de trein moet reizen, dan is het spelen van een game als deze, de beste en snelste manier om een hersenbloeding te fixen.



10 PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

"Oh, wacht: deze hebben we wel gedaan. Dit is een game waarvan we hadden GEWILD dat we 'm nooit hadden gereviewd. Ach ja, bijna hetzelfde."



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Waarom is Sonic een vrouwtjesegel?
A) Mannen turnen niet op de brug met ongelijke leggers
B) Mannetjesegels hebben één stekel meer
C) A en B zijn beide goed



2 Daniel Craig is James Bond in GoldenEye 007: Reloaded. Wie had JJ logischer gevonden?
A) Pierce Brosnan
B) Sean Connery
C) Timothy Dalton



3 Hoe heet Kirby's Adventure Wii in de VS?
A) Kirby or not Kirby
B) Kirby Epic Yarn
C) Kirby's Return to Dreamland

4 Wat is Jan z'n grote wens op dit moment?
A) Een Vibiemme Domobar Super RVS espressoapparaat
B) Een Porsche Panamera Turbo S
C) Een geldpers



5 Hoe noem je iemand die altijd liegt?
A) Een pathologische leugenaar
B) Een hypocriet
C) Een CDA-politicus

6 Wat raakte Wouter kwijt in L.A. maar vond ie uiteindelijk toch weer terug?
A) Een microfoon van 500 euro
B) Een peperdure cameralamp
C) Z'n verstand

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar: prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Quizt je dat? (zet je naam en adres erbij!)

Uit alle goede inzendingen trekken we de winnaars van de volgende prijzen



1e prijs: SAINTS ROW THE THIRD AUTOTUNE HEADSET

2e prijs: SAINTS ROW ZONNEBRIL

3e prijs: SAINTS ROW BOBBLEHEAD

2011 VOLGENS...
JAN



AANTAL KM GEREISD 150.000

ALLE SCORES BIJ ELKAAR OPGETELD Dat mag Ed netjes bij elkaar optellen.

AANTAL MINUTEN GEGAMED Rond de 60.000. Wordfeud niet meegerekend.

AANTAL WOORDEN GESCHREVEN 150.000

Als veteraan dacht Jan dat ie alles wel meegemaakt had. Toch bleek 2011 heel wat verrassingen voor hem in petto te hebben...

BESTE GAME

1. *PORTAL 2* - Wanneer je als ontwikkelaar humor, een goed verhaal en mindfucking puzzels op een dergelijke briljante wijze weet te combineren, dan ben je baas.
2. *SKYRIM* - Mooi, groot(s), meeslepend. De RPG van het jaar en van de komende jaren.
3. *UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION* - Waarom een actiefilm kijken als je Uncharted 3 kunt spelen?



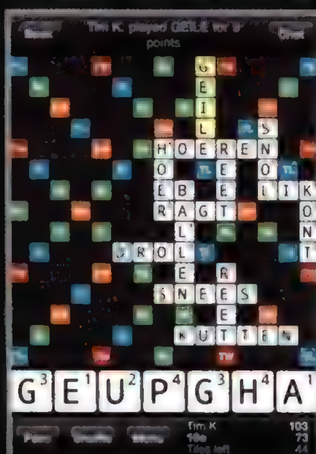
MOOISTE TRIP

Met Tim naar [illegible] voor het magazine DRAKE was een [illegible] ervaring. Het woestijnlandschap was overrompelend mooi.
[illegible] Bethesda Gamers Days.
En natuurlijk, zoals ieder jaar, de E3.



HOOGTEPUNT

Het [illegible] van de glossy DRAKE. [illegible]



DIEPTE-PUNT

De hoeveelheid uren die ik in Wordfeud heb gestopt (en nog steeds stop). Hoe pathetisch. Het is focking SCRABBLE!!!! Ik heb hier nog vette games in het plastic liggen, maar ik speel Wordfeud. Iemand, help me...

SLECHTSTE TRIP

De terugrit van de PU-redactie naar huis, van Haarlem naar Amsterdam dus. Ik kreeg een klapband midden op de snelweg. Toen ik uitstapte naast de vangrail, begon het te regenen.

BLUNDER

Het kwijtraken/laten rollen van mijn portemonnee. Alle pasjes weer opnieuw aanvragen en blokkeren midden in de nacht: tergend.
En Bodycount heb ik achteraf gezien een te hoog cijfer gegeven. Meer een budgetgame dan een volwaardig spel. Ik zal mezelf voor straf tien zweepslagen geven.

SPEELDE STIEKEM OOK

Niet stiekem, want jullie hebben dat in de PU kunnen lezen, maar ik was [illegible] achtige gekkigheid van Rayman Origins.

SPIJT VAN

Dat ik tijdens de afgelopen E3 geen MacBook heb gekocht. De euro stond toen nog redelijk sterk, maar die holt nu achteruit.

SLECHTSTE GAME

1. *HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2* - Na alle wagonladingen kritiek op Part 1 zou je denken dat EA z'n lesje geleerd had. Niet dus. Kan iemand deze game heel snel wegtoveren?
2. *WIPEOUT IN THE ZONE* - Nee, dit is niet de futuristische racer WipEout van Sony, maar een game gebaseerd op [illegible]. Dat levert [illegible] vreselijk spelletje op.
3. *DRAGON AGE II* - Niet per se een slecht spel, maar wat BioWare na de uitmuntende eerste game heeft gedaan met de gameplay, kon me toch niet bekoren. Een identiteitscrisis, lijkt me.



PU 218 LIGT OP 20 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

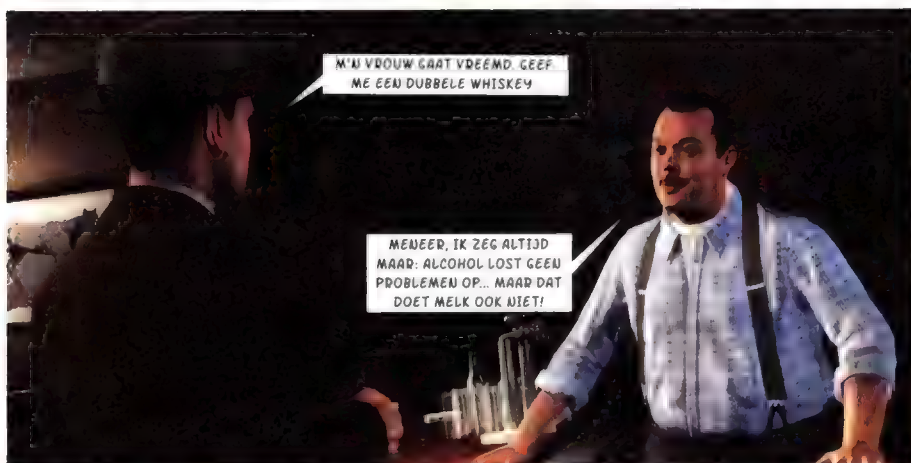
- JAN, WAAROM GA JIJ NAAR PSV? DAT IS TOCH MEER IETS VOOR JJ? OH, DE PSVITA...
- LAYTON OP DE DS, DAT IS DUS WEER PUZZELEN GEBLAZEN. JURJEN, TREK EVEN JE INTELLIGENTSTE GEZICHT.
- ZET JE LANGE LATTEN IN DE WAX EN JE SKIBRIL OP. JEOEN, SSX IS BINNEN!
- AANGEZIEN WOUTER ZICH VRIJWILLIG IN ELKAAR LIET SCHOPPEN IN VEGAS, HEEFT HIJ DE REVIEW WEL VERDIEND.
- ZORG ERVOOR DAT JE GENOEG VRIJE TIJD HEBT, JURJEN; FF XIII-2 IS BINNEN!
- IEMAND VOOR BINARY DOMAIN? NEE, WE LEGGEN NIET UIT WAT HET IS.
- HAAL JE IPHONE 4S MAAR TEVOORSCHIJN JEROEN; JE KAN LOS MET INFINITY BLADE II.
- EEN GAME OP HET LIJF(JE) GESCHREVEN VAN JOU, SAM! SOUL CALIBUR DEELTJE V!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

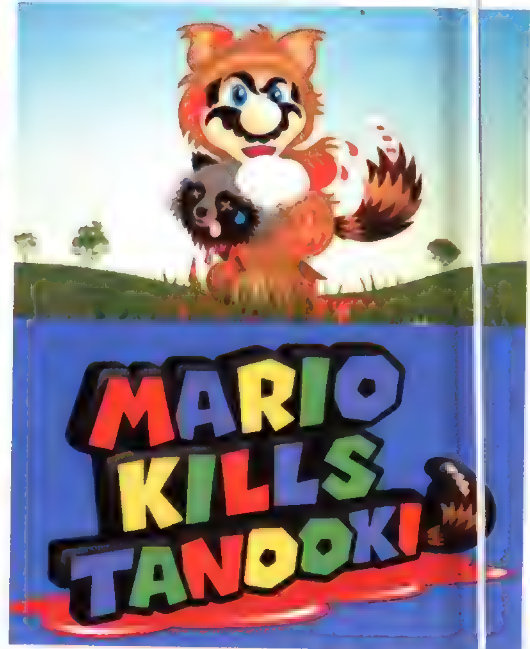
ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

ED VERZAMELDE DE AFGELOPEN MAAND WEER EEN PAAR 'GRAPPIGE' VERSCHRIJVINGEN VAN DE PU-REDACTEUREN. TUSSEN HAAKJES STAAT WAT ER VERMOEDELIJK BEDOELD IS.

HET KAF WORDT VAN HET KOREN GESCHOREN	(GESCHEIDEN)
DE GAME GOOIT GROTE OGEN	(HOGE OGEN)
ZE HADDEN FLINK AAN DE WEG GESLEUTELD	(GETIMMERD)
DE MEEST WAAGHALZENDE AFDALINGEN	(UUUH!)
ZICH IN DE NAAD ZWETEN	(UIT DE NAAD WERKEN)



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

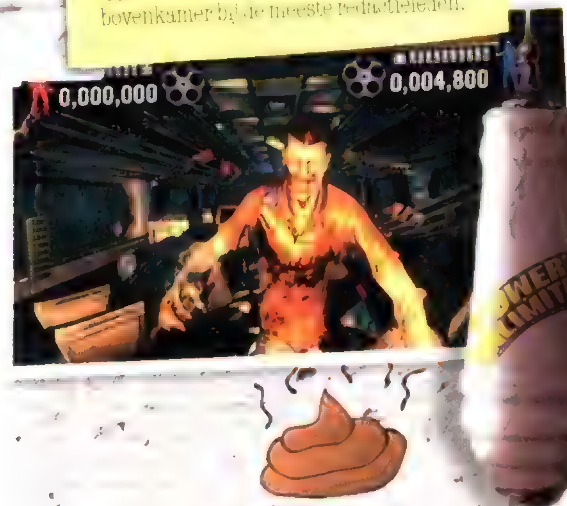


LUL VAN DE MAAND: MARIO

Die idioot die normaal in z'n blauwe tuinbroek aan het springen is, staat gewoon in een soort outfit van wasberenhuid te rocken in een reclame! En daar zijn wij als overtuigde dierenvrienden helemaal niet down mee.
Wij hopen dan ook dat Mario een keer goed door Donkey Kong in zijn kont genomen wordt. Paar keer mag ook...

DROL VAN DE MAAND
HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL - EXTENDED CUT

De eerste keer in ons leven dat een zombieknaller zo zoog, dat we hoopten dat er geen zombies meer voor onze loop zouden komen. En dan moet je het vrij bont maken bij ons, want 'hersenloze knalactie', typeert treffend de state of mind in de bovenkamer bij de meeste redactieleden.



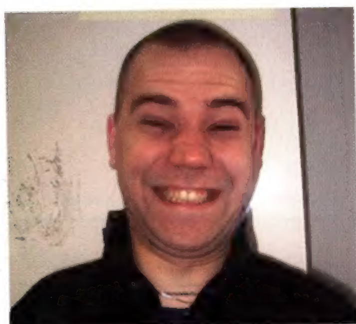
WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

100% Een paar niet onaardige spelletjes spelen.
13% De verjaardag van Halo belonen met het laagste cijfer dat een Halo-game ooit gekregen heeft.
10% V
12% Ergens het gevoel hebben dat de letter V achter '10%' toch iets minder indruk maakt dan achter de letters 'GTA'.
9% Dankzij Mario weten dat er Zomerspelen aankomen.
11% Ook na de 712'ste soort van remake van Mario Kart, de game nog steeds leuk vinden.
7% In Skyrim meer gewandeld hebben dan in het echt over geheel 2011.
7% Afvragen waarom je eindeJAARS-lijstjes moet inleveren als negentig procent van de beste games altijd in oktober en november uitkomen.

HELD VAN DE MAAND

Even dachten we dat Wouter na z'n koe-knuffelen en schildercursus hier een cursus handlezen aan het volgen is, maar inmiddels weet je dat onze Veendammer zich deze maand met heel wat stoerdere zaken bezighield. Want, geef toe, wie van jullie durft zich gratis uit elkaar te laten trekken door een professionele UFC-fighter? Wouter wel, en dus is hij onze held van de maand. Wel hadden we de indruk dat toen we hem de hand schudden om hem met deze titel te feliciteren, we ietsje verder van 'm wegstonden dan vroeger...





DWAAS VAN DE MAAND WOUTER

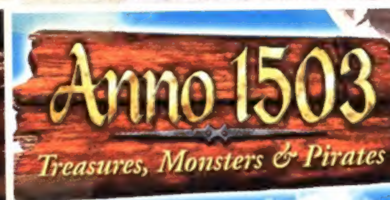
Hij is nog steeds vastbesloten om Skyrim, dat door random encounters een ONEINDIGE singleplayer bevat, uit te spelen. Mocht de Veendammer over 21 jaar niet op jouw feestje langskomen, dan weet je waar hij mee bezig is.



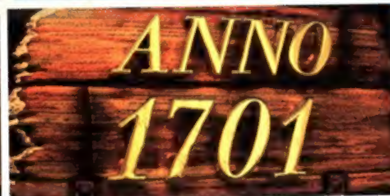
CHICK VAN DE MAAND

Hier op de redactie werd fanatiek gekeken naar Hollands Next Topmodel, maar aan 'Lightning' uit Final Fantasy XIII-2 kunnen ook winnares Tamara en onze favoriet Elise niet tippen. Nee, als Lightning in een spannend lingeriesetje over de catwalk loopt, zitten wij op de eerste rij!









VRAAGSTUK VAN DE MAAND

De games die onder de noemer 'Anno' uitkomen, hebben altijd een getal achter de titel staan dat opgeteld uitkomt op negen.
Het cijfer van de reviews van deze games komt echter nooit uit op een negen, zelfs niet in de buurt. Daar hebben ze toch iets fout gedaan.



DWAAS VAN DE MAAND 2 JJ

De man presteerde het om precies op de dag dat Skyrim uitkwam tien dagen op vakantie te gaan naar een land waar ze nog in de fase van de PSX zitten.
Was ie misschien bang dat hij een keer een goede game zou spelen?



TIP VAN DE MAAND

Football Manager 2012 krijgt van ons een heel fraai cijfer omdat de game je uitstekend in staat stelt een club te managen. Misschien moeten ze die eens bij Ajax gaan spelen...

VERSCHIL MOET ER ZIJN

Waar mannen als Jeroen, Jan, JJ en Maarten onverschrokken de strijd aangingen in Modern Warfare 3, Battlefield 3, Skyrim of de Anniversary-editie van Halo, knokte Jurjen zich in een weg door... Kirby.
Zwaar 18+ die roze shit...

MOMENT VAN DE MAAND

De komst van Skyrim op de redactie waarbij volwassen kerels als Wouter, Ward en Jan tranen in de ogen hadden. Eigenlijk maken we dat alleen maar mee als JJ van Maarten een potje FIFA verliest.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FRAMEDROP


DOOR
JORDI
PETERS




OOEERRRP


!


TJAK


SNIF
SNIF


SNOK


SMAK
TJOMP
NOM


BURP